PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (30), НОЕМВРИ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

Forgotten Realms

Baldur's Gate II
Shadows of Amn™

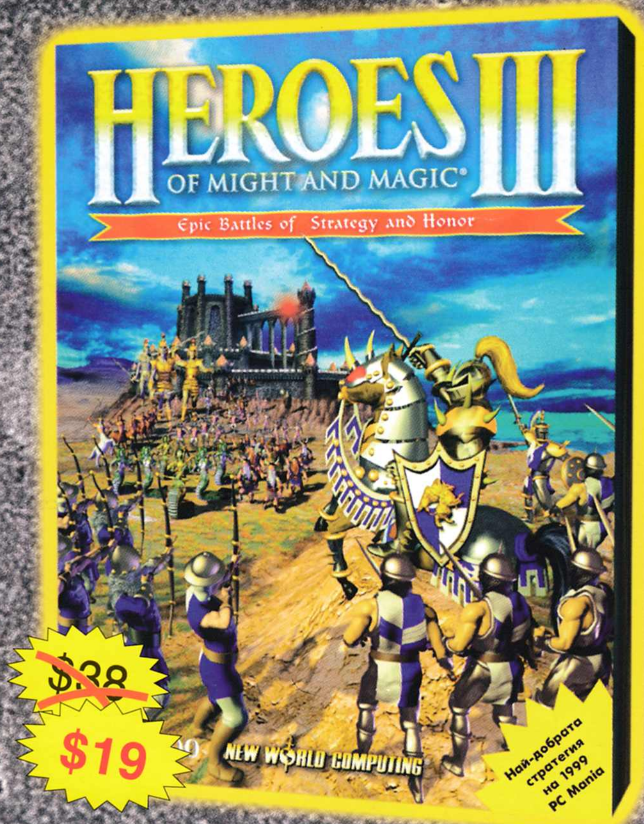
PlayStation 2
Истината за "черната кутия"

Heroes Chronicles
Conquest of the Underworld
Warlords of the Wastelands

Tomb Raider V
Chronicles

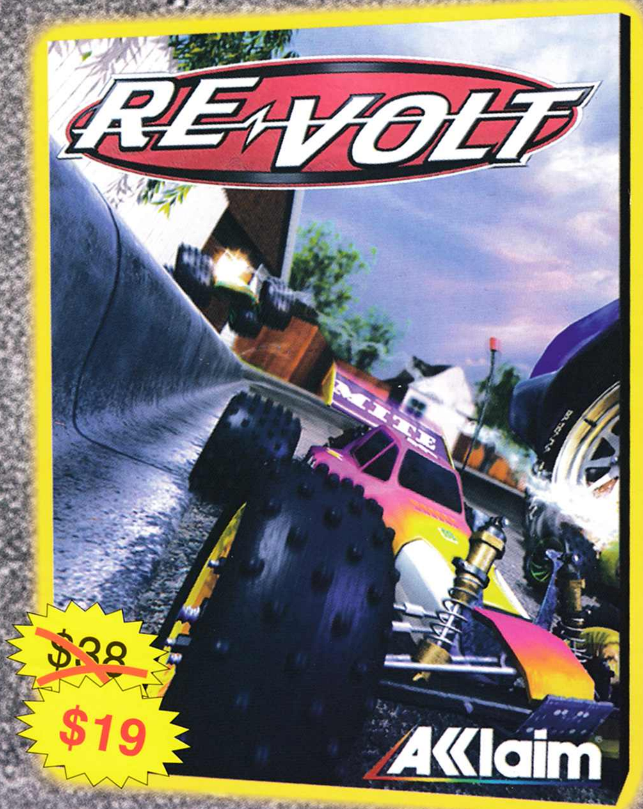
Star Trek Voyager
Elite Force

The Blair Witch Project vol. I,
Rainbow 6: Covert Ops,
Superbikes 2001,
Crimson Skies, Wartorn,
Asterix: The Gallic War,
Wacky Races, Metal Gear Solid,
Wizards & Warriors,
MTV Sports: Skateboarding,
Интернет: ICQ 2000b


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
Epic Battles of Strategy and Honor
NEW WORLD COMPUTING
Най-добрата стратегия на 1999 PC Mania
$38
$19


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
ARMAGEDDON'S BLADE
XPANSION PACK
3DO
NEW WORLD COMPUTING
$23
$15


Unreal
TOURNAMENT
$42
$29


RE-VOLT
Acclaim
$38
$19

PC MANIA

Екип

Автори

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Сергей Ганчев
Ивелин Г. Иванов
Стоян Спахиев
Лили Стоилова
Орлин Широв
Георги Панайотов
Борис Цветков

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Интернет от

Headoff
http://www.headoff.com

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

НОВИНИ

PREVIEW

REVIEW

PLAYSTATION MANIA

HARDWARE

SOFTWARE

INTERNET

ПИСМА

CHEATS

КЛАСАЦИЯ

PC MANIA REPORT

Транс

Към коледа ще излезе пълната версия на втората комерсиална игра произведена в България. След успешната стратегия в реално време – TZAR: The Burden of the crown произведена от Haemimont се очаква и TRANS да пробие на западния пазар. Личи си че програмистите от Wizcom са изпипали играта, както откъм визия така и от към звук и геймплей.

Сюжетът е следният: През далечната 2250 учените са решили проблема с насилието и войните с помощта на специално вещество – трансер, което се инжектира директно в главата на всички жители на планетата. Когато трансера попадне в тялото на някой човек той изпада в транс (откъдето идва и името на играта). В това състояние хората преминават в един виртуален свят където те управляват бойни роботи. В играта вие сте един обикновен жител на Земята, който е подложен на тази система. Вие трябва да се биете с вашите врагове, които също са хора подобни на вас. Играта копи от екшън като вие играете в един напълно триизмерен свят. Имате възможност да наблюдавате вашия робот от всички страни. Всеки робот има функция чрез която се трансформира в алтернативна форма, която има различен вид стрелба.

Играта има феноменални интро филми, които могат спокойно да натрият носа на повечето подобни сцени от игрите. Демото за играта вече излезе и можете да го намерите в диска към списанието.

Официалния сайт на TRANS е http://www.trans-game.com.

No one lives forever

се очаква да излезе около 10 ноември. Историята на играта се върти около някакъв мегаломан, който е решил да властва над целия свят (както обикновено става в такива случаи). На хоризонта се появява войнствена мадама (вие), твърдо решена да го спре. Новото творение на Monolith залага повече на стратегията, дебненето и засадите, отколкото на грубата сила.

Играта се забави заради разработвания от екипа нов тип отборна игра. Става дума за нещо като модернизиран "шпионски" capture the flag. Всеки отбор разполага с предмет, който трябва да пази, и специална камера, вградена в очилата.

Целта е да се заснеме предметът на противниковия отбор и кадрите да се занесат в базата. За целта ще имаме камера, който дава възможност за увеличаване и фотографиране на предмета и от по-голяма дистанция. Остава ни само да дебнем и чакаме...

3dfx обявиха VoodooTV

Новите видеокарти на 3dfx са съсредоточени върху радио- и телевизионното възпроизвеждане. VoodooTV 200 е изцяло мултимедиен продукт за запис и обработка на филми. Този видеоадаптер включва дигитално видео, стерео телевизионен сигнал и MPEG-capture. VoodooTV-FM 200 е нещо като радио допълнение към VoodooTV 200. С него ще можете да записвате музика от радиото и да правите MP3-та. За потребителите на Linux отново не е помислено...

Sin Anime

Преди известно време беше обявено, че се готви манга-филм по небезизвестната игра Sin. Сега вече той е готов и всеки, който желае да си го купи на DVD (срещу скромната цена от 29.99$), може да заповяда на www.amazon.com.

Timeline идва на пазара около Коледа

Това обявиха Eidos преди около седмица. В новия third person adventure няма да имате възможността да гледаме апетитните задни части на Lara Croft. Ще трябва да решавате проблемите на английски студент, попаднал в машината на времето, който търси своя изчезнал професор (каква преданост само!). Авторите претендират, че творението им ще бъде исторически точно и че ще залага изцяло на заплетения сюжет. Играта е направена по няколко романа на Майкъл Крайтън – всичките за пътешествия във времето.

Baldur's Gate 3

Не се учудвайте, това не е печатна грешка. Bioware/Black Isle обявиха, че вече месеци наред работят над последната част от

трилогията. Тя ще завършва със затворен финал, а не отворено, както първата и втората част от поредицата. Третият Baladur's Gate ще включва още много врагове, нови типове играчи и NPC-та, нови терени и оръжия. Това заглавие трябва да излезе между края на 2001-ва и началото на 2002-ра година. Engin-ът може би само ще бъде модифициран, а не изцяло обновен и да се надяваме, че ще запази старата 2D перспектива. Така че чака ви година на пости, молитви и глад, а след това заслужена награда – Baldurs Gate 3.

Мафията зове

Мафиотските игри май станаха много модерни напоследък. И Talonsoft ще пуснат скоро игра от подобен тип. Новото им творение Mafia: La cosa nostra ви връща в 1930 година. Ще започнете бизнеса си като добре облечен тип, с черно сако, голям сак и много тънък часовник. По-нататък ще се превърнете във всяваща страх и ужас личност, която се познава само с пет човека в града, но е известна на всички. Обстановката ще е пресъздадена адски добре и ако играете твърде дълго, може да се вживеете така, че да посегнете даже на своите родители или приятели, уверяват ни от фирмата-производител :-). Ще имаме възможност да го направите, но най-рано през април 2001-ва.

Алиса в страната на PC-тата

Когато чух това реших, че Disney пускат поредната игра за деца от две до седем годишна възраст. Да, ама не! Оказа се, че American McGee, един от копродуцентите на ID Software, е замесен в тази история. Alice представлява third person Adventure, в който Алиса ще се подвизава из Страната на чудесата. А с какво ли ще се занимава? Може би... ще се бие (!?) с лошите!

Add-on за Icewind Dale

Преди седмица Black Isle Studios съобщиха, че сагата Icewind Dale ще има продължение. То ще се казва Heart of Winter и ще съдържа нови чудовища и магии. Ще бъдат включени 5 непознати терена, което ще позволява да стигате чак до Lonelywood. В играта е добавена възможност за покачване на experience до 22 level в зависимост от класа на героя ви. Заглавието се очаква да излезе на пазара през есента на 2001 г.

PC Mania става 84 страници

от следващия брой. И при това цената с диск остава същата - 3.90 лв, а без диск списанието ще струва 1.90 лв. Така PC Mania прави още една крачка напред, без да има аналог като съотношение цена-качество на компютърния и геймърския пазар. На допълнителните 16 страници ще има още игри и други нововъведения, а също така и нова постоянна рубрика за феновете на Sony PlayStation.

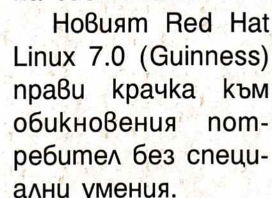
Какво е EVE?

Исландската корпорация Crowd Control Productions обяви новия си проект, озаглавен EVE. Това е виртуална вселена, в която ще можете да правите каквото и както си поискаме. Вселената ще включва хиляди звездни системи и галактики, милиони планети и астероиди. Всеки играч ще може да тръгне по собствен път – едни ще станат славни генерали и предводители, а други – отмъстителни и гадни междузвездни пирати. Проектът е правен в името на свободата на действието и затова ще има и он-лайн вариант. В него играчите ще могат да се бият, да търгуват, да се обединяват, да купуват планети, строят звездни станции и още стотици други неща. Графиката ще е доста ярка и пъстра, а вероятно ще изисква мощни 3D-ускорители. Съществува рискът обаче това странно заглавие да остане неразбрано от повечето геймъри, тъй като е направено много мащабно и огромно. Едва ли някой, прекарал два часа пред Quake, ще има желание да се занимава с EVE. А май наистина ще си заслужава…

Пуснаха вирус за Palm :)

След като Palm-овете навлязоха в употреба, този месец се появи вирус и за тях. Той се казва Phage и още не се е разпространил масово. Вирусът се скрива в снимка или игра и след като файлът бъде пуснат, започват "силно деструктивни действия от страна на вредителя". След като Palm-ът се зарази с Phage, не може да се направи нищо друго, освен всичко да се преинсталира отново. Редица фирми вече разработват антивирусен софтуер за джобните машинки.

Иде!



Linux-Collection 3 включва два инсталационни диска с новият Red Hat Linux 7 (Guinness), 1 CD документация, 1 CD допълнителни програми и 1 CD със source code на системата.

Новият Red Hat Linux 7.0 (Guinness) прави крачка към обикновения потребител без специални умения.

Вече има нова инсталираща програма, поддръжка на новия RPM4 формат и USB устройства. Особено внимание трябва да се отдели на изцяло обновения XWindow графичен интерфейс - XFree4.0.1 с GNOME 1.2. Обновено е ядрото - 2.2.16, glibc - 2.1.91, GCC -2.96. Подобрени са драйвери за популярни периферни устройства. IDE драйверът позволява фина настройка за оптимално бързодействие. Добавени са нови драйвери за 3D-графични ускорители в XFree.

Важни подобрения и допълнения са OpenSSH (криптиран достъп do shell и XWindows), CIPE (криптирани виртуални частни мрежи), gnome-lokkit (за инсталация на Firewall), nut UPS (за следена на непрекъсваеми захранвания), GIMP, Perl, Tcl/Tk, SDL, SANE, gphoto, MySQL (SQL база данни), AbiWord (текстов редактор), dia, aspell, XEmacs. Нови компоненти с технологии на бъдещето: pango, Intim-GTK+ 2.0, KDE версия 2 с KOffice, интегриран в ядрото TUX web server (на експериментално ниво), ядро 2.4 (на експериментално ниво), поддръжка на 3D-ускорители с Glide на 3Dfx.



Baldur's Gate™ II
Shadows of Amn™

Най-сетне! – разцепи тишината дрезгавият глас на Бат' Гойко. Брадвата на моя специално генериран герой, който превъртя първия Baladur's Gate, страховито се завъртя във въздуха и той уверено излезе от savegame-а... Горкото джудже чакаше вече две години, за да се впусне отново във втората част приключението със заглавие "Baldur's Gate". И ето че то най-сетне се появи, за да стопли старото му (ми) сърце... Става дума за поредния хит на Black Isle Studios, който ще ни пренесе в Забравените кралства (Forgotten Realms) и ще ни срещне с любимите ни авантюристи.

Радвам се, че точно на мен се падна честта да ви запозная с тази любима игра.

Какво е Baldur's Gate – Shadow of Amn (BG-SOA) и защо толкова много й се радвам? Фактологическото обяснение гласи, че това е втората част на спечелилия сърцата на милиони геймъри по света хит от 1998-ма Baldur's Gate (BG). За тези от вас, които не знаят, това е ролева игра по правилата на Advanced Dungeons & Dragons – втора ревизия. Това е игра, заради която ще се заседите пред компютрите повече, отколкото бихте желали. Игра, която ще ви накара и да си понапънете сивите клетки поне дотолкова, доколкото бихте желали. Игра, която ще ви достави удоволствие в степен, която биха си пожелали само най-нахалните от нас…:-) Но е време да спра с празните приказки и да кажа най-сетне за какво ще става дума.

Shadow of Amn започва там, където свършва Baldur's Gate. На тези от вас, които не са изиграли BG, ще препоръчам да си намерят играта (ако, разбира се, са почитатели на RPG:-)) на всяка цена и да заделят няколко седмици от свободното си време. Както казах, втората част започва там, където свършва първата. Умно, а? Че откъде другаде можеше да започне... :-)





В края на BG главният герой с ужас (или злорада усмивчица) разбира, че баща му е бог. Този факт не му помага особено да се радва на щастливия завършек на приключението, защото въпросното божество не е кой да е, а Баал – богът на убийствата. Хората започват да изпитват съмнения около личността на нашия човек и да шушукат зад гърба му това-онова... Абе, гадна история! Това принуждава героя да напусне пристанищния град Baldur's Gate. Мъчат го кошмари, преследват го странни сенки в съня му или дори наяве... За капак на всичко след една непоносама кошмарна нощ нашият човек се събужда и разбира, че

това не е само сън!

Той наистина е попаднал в затвора на изперкал магьосник, поставил си за цел да разкрие тайната на някакъв странен потенциал, който нашият герой притежава. Само дето героят (тоест вие) халхабер си няма за какво

ROLEPLAYING GAME

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател
Black Isle, Bioware, Interplay
www.interplay.com/bgate2

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,
4 MB Video card, Win 9x, 740 MB HDD

става дума и кой е магьосникът. И докато се чудите защо сте подложен на експерименти като морско свинче и защо сте напъхан в миниатюрна клетка на дъното на мрачно подземие, в двореца на вашия похитител нахлуват непознати, които имат доброто желание да му видят сметката.

Това, за съжаление, не е продиктувано от любов към вас, но поне временно отлага досадните магически експерименти. Още поизненадан (приятно, може би) сте, когато след цялата патаклама в залата за "научни" изследвания ненадейно се появява дружката ви от детинство Имоен. Тя се слави с привързаността си към вас (чисто платоническа,



така че тези многозначителни погледи ги запазете за други игри :)), както и с чевръстите си ръце. Тя успява лесно да се справи с ключалката на кафезчето и отново сте свободен...

Оттук нататък поемате нещата в свои ръце. Ще срещнете и още персонажи от предишната част, които ще можете да вербовате за вашата кауза, както и такива, с които само ще си говорите.

Основната задача е да разберете

кой е магьосникът

и точно с каква цел ви е замъкнал толкова далеч от Candle Keep и Baldur's Gate. Всъщност сте попаднали в Athkatla, столицата на Amn. Защо ли този откачалник си е направил труда да ви отвлича (заедно с цялата ви дружина изпечени авантюристи) и за какъв потенциал бръщолеви през цялото време...

Покрай основната си цел можете да поемете множество подзадачи със съответните им подзадачки и т.н. Това ще ви позволи да преигравате Baldur's Gate 2 многократно. Малко вероятно е при едно изиграване да успеете да изпълните всички мисии, тъй като някои от тях са и взаимоизключващи се. Гарантирам ви, че няма да скучаете.

Ще можете дори да придобиете и благородническа титла, придружена със съответстващия й замък и владенията към него... Чуйте как звучи само – Лорд Бат' Гойко :-).

Хората от Black Isle Studios са решили да не променят коренно играта спрямо първата й част и са запазили всичко от "доброто старо време" като в същото време са



добавили и много нови подправки към "вкусната манджа".

Още в началото ще забележите някои нововъведения. Графичната платформа на играта е обновен вариант на BioWare Infinity engine, което дава възможност тя да се пусне без проблем в разделителна способност 800x600. Предлагат се и по-високи резолюции, но не се препоръчва да се ползват. Съществува и някаква хипотетична поддръжка на 3D, но на колкото и компютри да се опитах да я пусна, тя просто забавяше играта. Така че не си правете труда да включвате тази опция, освен ако не сте от щастливците, които притежават изключително мощни машини. Всъщност няма да загубите нищо от красотата на играта и без 3D. Предвидени са възможности да скривате панелите по екрана, за да си осигурите по-добър поглед върху терена. Ще откриете над 100 непознати заклинания, както и камара от нови оръжия, брони, щитове, магически и обикновени предмети.

Прибавени са три нови класове герои

Варварин, монах и чародей (sorcerer). За всички останали "професии" са въведените подкласове или специализации. Сега вече можете да не сте просто воин, а станете боец-специалист – берсерк, убиец на магьосници или кенсай (азиатски експерт в боя с мечове -Мусаши или нещо такова). Имате възможност да не сте само крадец, а ловец на глави, наемен убиец или swashbuckler (авантюристично настроен главорез :)) и т.н. За всеки един от основните класове можете да специализирате в три подкласа. Изключение са трите споменати по-горе нови занаята, а също и магьосниците, които са си останали същите както в първата част. Те могат да специализират в осемте магически школи, познати ви от Forgotten Realms. Специалистите получават определени предимства в някои области за сметка на други свои умения, така че внимателно прочетете описанието преди да решите какъв точно искаме да сте. Не се подлъгвайте просто по познатите ви имена от типа на "екзекутор", "главорез", "скалд" (скандинавски бард) и други такива.

Сред познатите ни от BG раси се е появила и още една. Това е

същество със зелена кожа и здрави мускули

чиято миризма ходи два-три метра пред него. По-досетливите от вас вече се досещат, че става дума за Orc-ите. Всъщност можете да играете само с полуорк, поради невъзможността ня-





кой оригинален орк да се вкара в правия път :). Тази раса е особено подходяща за силовите герои – опасен боец, зъл варварин или пък тексаски рейнджър :-). Отличава се с огромна сила (единствено полу-оркът може да качи показателя си за сила на 19) и издръжливост (constitution 19).

Естествено, разполагате и с нови портрети, както и с възможността (запазена от BG) да си вкарате свой. Женските портрети са по-ограничени и не видях сред тях нищо, което поне малко да прилича на полу-орк. Но, както казват французите, се ла ви. Явно зеленокожите са единствено самци и се очаква да запълните празнотата с ваша снимка :-). Дизайнерите са наложили и мода сред жените-героини, голяма част от които сплитат косите си на множество плитчици по хавайски маниер. Сигурно това е новата тенденция сред американската младеж или поне сред по-невръстната част от програмисткия екип на Black Isle Studios. А ако наличните портрети не са ви достатъчни и чувствате, че сте прекалено красиви за авантюрист, остава вариантът да се поразходите из Интернет в търсене на подхождаща за целта мутра...:-)

Но нека се върнем на играта. Има изменение и в бойните умения на героите. Освен че са добавени няколко нови, всички стари специалности са "надробени" на подвидове.

Вече не може да сте специалист на къси мечове и това да засяга умението ви за водене на бой с ножове или способностите ви в използването на оръжия за хвърляне (missile-weapons) да се отрази негативно върху вашата техника с арбалет, прашка, дарт, кама за забиване. Новите умения засягат общото боравене с хладни оръжия и са четири на брой – бой с двуръки оръжия, с щит и меч, с две оръжия (което само по себе си е новост) и бой с оръжие за една ръка без да се ползва щит.

Сега няколко думи за новите класове. Тяхното наличие принуди бедния Бат' Гойко да почака още седмица-две, преди да се впусне в жадуваното приключение. Но той ще ми прости, надявам се, защото вече пое по желания път и брадвата му най-сетне пее жестоката си песен. Няма как, трябваше да обърна специално внимание на новостите в играта и за да "усетя" новите професии, трябваше да изпробвам всеки един от възможните герои.

И трите класа имат с какво да спечелят сърцата на заклетите геймъри. Варваринът е традиционно силен, мрази тежките брони, но за сметка на това си има собствени бонуси в областта на здравината и издръжливостта. Има възможност да натрупа най-много жизнени точки, а с течение на времето придобива доста добра устойчивост на магически атаки.

Той притежава и специалното умение да изпада във варварска ярост, което го прави неуязвим за някои неприятни магии и му дава атакуващи бонуси. С две думи – много симпатичен и праволинеен персонаж. Лесно е да се играе с него. Препоръчвам ви да го комбинирате с някой полу-орк.

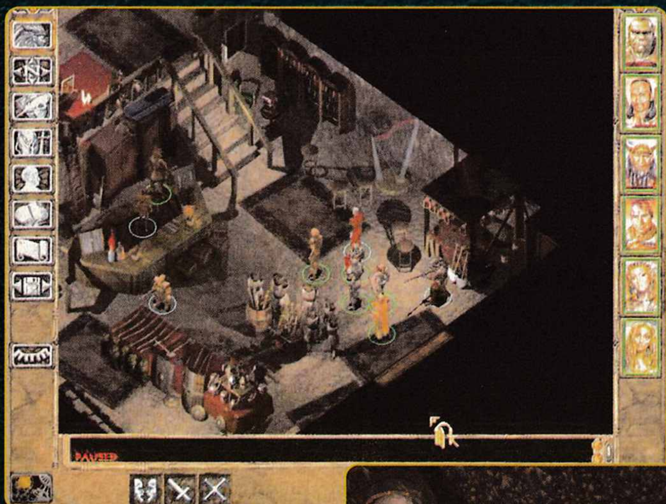


Монахът е за тези от вас, които на времето са въздишали по филмите за манастира Шаолин и някои подобно хонг-конгски заглавия със съмнителна кинематографична стойност :-). Той е

способен да сее смърт с голи ръце

които са и най-силно

то му оръжие. Мрази всякакви брони. Така де, да сте виждали Джет Ли да носи броня? За сметка на това обаче монахът подобрява "вградената" си броня с доста приличен темп. Ограничен е откъм използване на боен арсенал, но винаги си помага с допълнителна, невъоръжена атака. Притежава умение да убива с един удар /естествено, ако ата-



ката му е успешна/, а над 20-то ниво не може да бъде наранен с немагическо оръжие.

Чародеят е възможно най-силният магьосник в играта. Не носи броня. Не е добър с оръжията, но затова пък сее разрушение с магиите си по-добре от всеки друг. Той е роден с магия в себе си и няма нужда да чете и запаметява заклинания. С покачване на всяко ниво чародеят получава и знание за нови магии. За разлика от останалите магьосници, които могат да използват само запаметените за деня магии, той има постоянен достъп до всички заклинания, научени до момента. Ограничен е само в броя магии от съответното ниво, което може да каже за един ден.

В играта е запазен и познатият ни от предишната част интуитивен интерфейс. За начинаещите геймъри е предвидено и обучаващо ниво, в което те се запознават с основните умения на различните герои и се учат да използват силните и слабите страни на всеки от своята група.

Както се споменава в полезните съвети, съпътстващи всяко зареждане или записване на игра,

само един герой няма шанс да се справи

във всяка ситуация. Така че ще се наложи да прибягвате до различни тактики в зависимостт противниците, които се изправят срещу вас. Някои чудовища имат имунитет срещу атака с обикновени оръжия, докато други не могат да бъдат наранени с



магия. Понякога ще се налага да примамвате опонентите си един по един, поради прекомерната им сила, друг път ще трябва да измислите нещо съвсем нестандартно.

Можете и да си настройвате трудността на битките. Моята препоръка е да играете на Core Rules или стандартни правила, но всеки сам решава с какво иска да се сбие. По-високата сложност в боя обаче не ви носи повече точки опит, докато по-ниската ви отнема, така че... The choice is yours!, както се казва оттатък Голямата вода.

Има съществено нововъведение в дневника ви. Задачите могат да се подреждат по азбучен ред или по време на приемане. Това особено улеснява играча в следенето на неизпълнените до момента задължения, които е поел. Можете и да си водите бележки по картата, което също е удобна новост.

За радост на окото графиката е още по-добра от преди. Новата разделителна способност разрешава да видите доста големи чудовища, чиято бройка внушително е набъбнала за двете години чакане. Задачите в играта са доста забавни и трудни. Много добро е решението да се дават повече точки, ако решите даден проблем по "хитрия" начин, а не с помощта на груба сила. Вече трупате опит и при отварянето на ключалки и обезвреждане на капани.

Не забравяйте да следите съветите, които излизат на екрана при зареждане на игра или преминаване в друг район. Най-важният от тях в превод гласи: "Въпреки че героите ви не се нуждаят от храна, не забравяйте, че вие не сте като тях. Не бихме искали да загубим (нелепо) един отдаден на каузата геймър" :).

И тъй като гледам, че статията набъбна повече от предвиденото (да му мисли редакторът :-)), ще се ориентирам към нейния край. Не случайно ви споменах за най-симпатичния съвет в играта: BG-SOA е толкова увлекателна, че някои от нас наистина имат нужда от него.

Точете брадвите и мечовете, вадете прашните томове с магии и напред към Забравените кралства! Бат' Гойко е там и вече точи брадвата си за третия Baladur's Gate ! И не забравяйте да складирате повечко храна на една ръка разстояние от своето PC… :-)

Иван Атанасов



TOMB RAIDER CHRONICLES



"Лара, подай ми ръка! Няма да те оставя тук! Аз мога да те спася...!"

Последва нов, още по-силен трус, който разруши почти изцяло древния храм. Входът беше затрупан. Последното, което Вон Крой видя, бе как ямата под краката на Лара се разширява още повече, за да я погълне...

Вон бавно се отдалечи. Не можеше да спре сълзите си. Тя беше мъртва по негова вина! Как щеше да живее сега! Съвестта му го измъчваше ужасно...

Няколко дни по-късно, имението на Лара Крофт

Пороен дъжд. Сякаш и небето плаче за загубата... Семейството и близките на младата археоложка са се събрали, за да ѝ кажат последно сбогом. Репортери от цялата страна са тук, за да отразят шокиращото събитие:

Лара е мъртва...!

Това е и началото на Tomb Raider: Chronicles. Петата част на играта започва с погребението на Лара Крофт, която официално е обявена за мъртва, въпреки че нейното безжизнено тяло все още не е открито. Така че тръпнете в очакване, фенове на Tomb Raider...:-)

Новото продължение на играта е създадено на базата на най-доброто от предишните четири части. Петият Tomb Raider е пренаписан и подобрен главно от техническа гледна точка. Формулата, която Chronicles използва, е следната: оригинални карти, нови движения, оръжия и превозни средства, хиляди подобрения на малки детайли, плюс най-качественото от сюжета предишните четири части. И макар че ще излезе на пазара на 14-ти ноември, вече се знае доста за това какво ще представлява...

Първоначално Tomb Raider Chronicles е замислена като игра, която следва сценария на снимания в момента едноименен филм. Неговата премиера е планирана за 15 юни 2001 г., а в ролята на Лара се превъплъщава носителката на "Оскар" Анджелина Джоли. Впоследствие обаче хората от Core Design зарязали тази идея. Chronicles ще бъде разделена на четири части. Във всяка от тях ще овладеете точно определен стил на игра, за да можете да продължите по-нататък. Всеки един от сценариите съдържа по 3-4 нива, които по подобие на TR: The Last Revelation трябва да бъдат обходени изцяло. Понякога ще се налага да се връщате назад, за да изпълните задачата си успешно. Целта в случая е геймърът





да се задълбочи в историята и онова, което се случва около него. Просто трябва да се абстрахирате от мисълта, че сте в игра, която е разделена на нива.

Всеки от четирите сценария всъщност е оформен като спомен на някои от хората, които са се събрали на погребението на Лара. Това са Жан Ийвс (TR: The Last Revelation), Уинстън – верният иконом на госпожица Крофт (известен още като Дживис) и отец Дънсън (Пиер от първия TR също ще се появи). Приятелите на археоложката ще ни разкажат за минали, неизвестни до момента приключения, които тя е преживяла.

Действието на първото от тях ще се развива в Рим. Тук новаците ще имат шанс да свикнат с класическия TR-стил на игра, а ветераните ще могат да поработят допълнително върху техниката си. Не се надявайте да откриете революционни промени в тези нива...

По-късно ще трябва да посетите изоставена база за руски атомни подводници. Тук Лара е пременена с нов камуфлажен екип, който е заимстван от британските спецчасти SAS. Стратегията, която е необходима за успешното преминаване на тази част, не е особено оригинална. Всичко, което ви е нужно, са мощни оръжия и бързи рефлекси... :-) По време на това приключение ще се сблъскате със страховитата руска мафия и солдатите от легендарната Червена армия...

В третата част отново ще влезете в ролята на 16-годишната Лара Крофт, с която се запознахме в TRLR. Този път действието се развива в Ирландия. Тук няма да разполагате с никакви оръжия. Трябва да се измъкнете от лапите на преследващите ви духове, гоблини и таласъм, като им правите мръсни номера, поставяте капани, промъквате се незабелязано или просто бягате като натъпкан с допинг олимпийски спринтьор. :-)

Най-оригиналната и интересна част на играта според мен е четвъртата. В нея Зип (стар познайник на Лара, който не се е появявал досега) ще трябва да ви преведе през футуристична сграда, пълна с високотехнологични изненади. Героят ще помага на младата археоложка като ѝ дава инструкции чрез специални слушалки и микрофон, които са прикрепени към главата ѝ. Ще се наложи да минавате през метални детектори, да деактивирате охранителни системи с инфрачервени лъчи, да се криете от охранителни камери, изобщо да се пазите от всякакви hi-tech капани. Звучи ви познато, нали?



Както твърдят специалистите, които подготвят играта, тази част на Tomb Raider Chronicles е вдъхновена от игрите "Metal Gear Solid" и "Perfect Dark". Те сравняват това приключение с филмовия хит "Матрицата". Дори дрехите на Лара ще бъдат в такъв стил. Те представляват нещо между облеклото от лондонските нива в Tomb Raider 3 и черните, кожени дрехи на Тринити от миналогодишния блокбъстър на братя Уашовски.



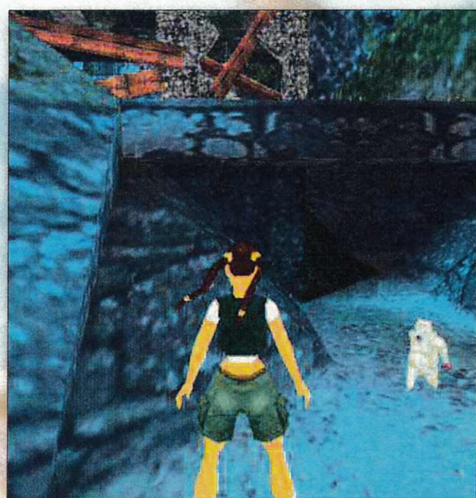
За съжаление TR: Chronicles няма да има нов графичен енджин :-(. Но по думите на Ейдриън Смит (оперативен директор на Core Design) това "ще е първата игра от поредицата Tomb Raider, в която ще има нанесени толкова много промени". Обектите ще са много по-детайлни от преди, тъй като всеки от тях ще съдържа над 400 полигона.

Ще има и много допълнителни анимации в хода на играта. Например, ако ударите противник, който стои до прозорец и го ритнеме, докато е зашеметен, той ще полети през стъклото. В този случай вашата победа ще бъде увековечена в кратко филмче как въпросният джам се пръска с гръм и трясък, а злодеят безпомощно полита в бездната...

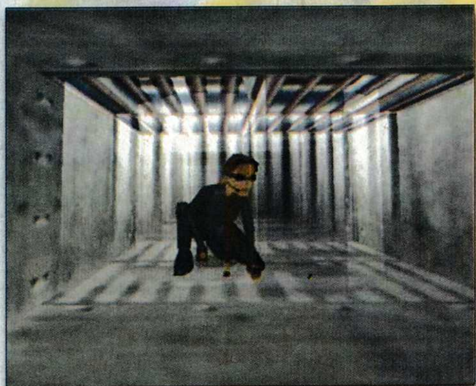
Хората от Core най-после решиха да се съобразят с отчаяните вопли на милиони геймъри и да премахнат почти всички досадни бъгове. Това ще рече, че Лара вече няма да "потъва" до половина в стената, гледната точка няма да се сменя в







най-неподходящия момент и т.н. Вероятно единствените, които ще възроптаят срещу това, са сайтове като "Keep The Bugsie Alive"...:-)



Действията, които може да извършва вашата героиня, ще са толкова разнообразни, че ще ви позволят да преодолявате дадено препятствие по няколко различни начина. В петата част на Tomb Raider ще можете да вървите по въже (като ще трябва да балансирате доста внимателно), да преминавате по тънки, чупливи повърхности и да се придвижвате по висящи лостове само със силата на своите ръце. В хода на играта евентуално можете да откриете и пушка, която изстрелва въже със закривена кука на края. Въпреки това обаче акробатиката определено няма да ви се размине... :-)

Арсеналът на Лара в Tomb Raider Cronicles ще включва нов арбалет, 12-калиброва пушка, автомат Heckler & Koch... Повечето оръжия ще могат да действат в три режима – един за близка стрелба и два за далечна. Използването на инвентара ще бъде организирано по същия начин, както беше в предишните игри от поредицата. Създателите на новия Tomb Raider са добавили и опцията "Search", която ще ви позволява да претърсвате чекмеджета, шкафове, рафтове и тела на ликвидирани опоненти.



Лара Крофт вече ще е с нов снайпер. Тя ще може да води ръкопашен бой и да се промъква зад враговете си, да им нанася изненадващ удар в тила или да ги упоява с хлороформ. Въпросният химикал е много ефективно оръжие, когато трябва да действат безшумно и безкръвно. Просто трябва да изсипете хлороформа върху парче плат и да затиснете с него носа и устата на противника. И все пак гледайте да използвате този номер предимно на опоненти, които принадлежат към биологичния вид homo sapiens :-). Всъщност използването на хлороформа е добър пример за това как предметите от инвентара ще могат да се комбинират. По принцип това е стъпка в правилна посока, която ще придаде допълнителен куестов елемент на Tomb Raider, в която обикновено преобладават jump&run-елементите...

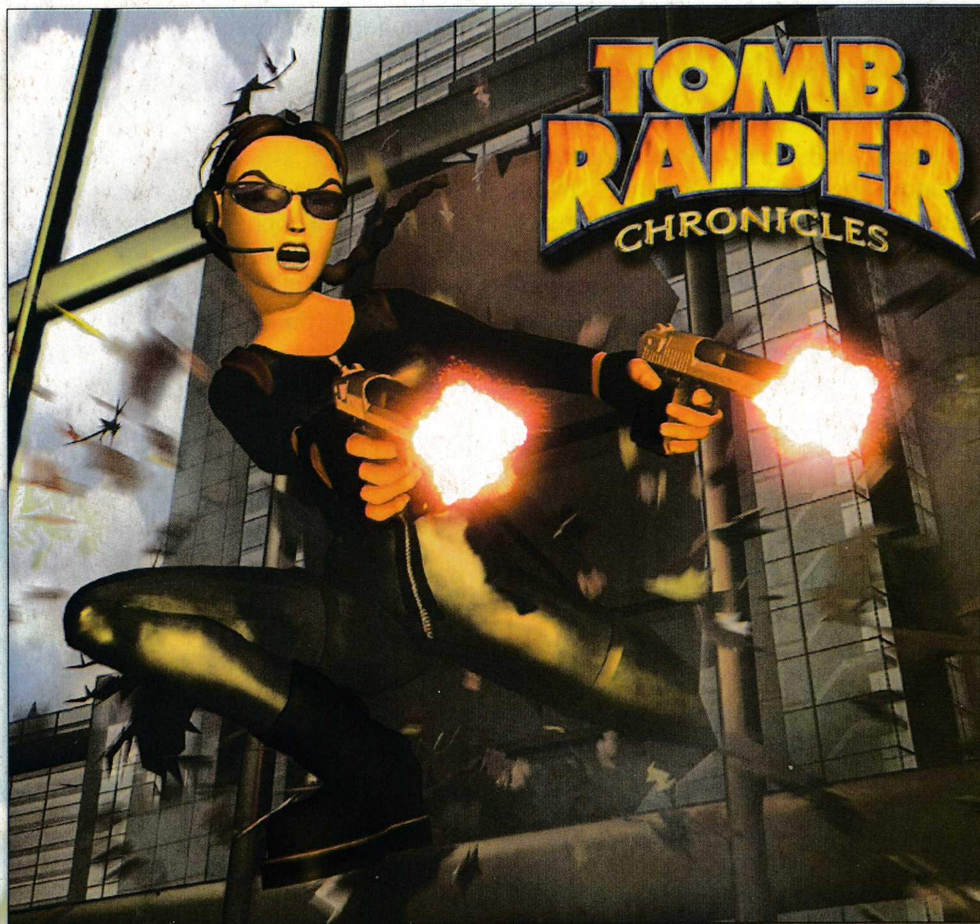
Друга новост в петата част на играта е, че Лара Крофт може да се прави на Гарет от Thief, тоест ще може и да краде. Когато се промъквате обаче, трябва много да внимавате да не ви забележат. Изкуственият интелект на враговете е претърпял сериозен ъпгрейд и сега те реагират дори на звуци. По подобие на Thief ще има значение по каква повърхност стъпвате. Противниковите гадини вече ще могат да забележат и точката на лазерния мерник, ако се прицелите лошо. А ако ви усетят, могат да ви устроят засада, като се скрият в сенчест ъгъл или зад някой по-обемист предмет.

Друга новост, която повечето геймъри вероятно ще оценят високо, ще е редакторът на нива. Така че приключенията на Лара и компания няма да свършат до тук...

Остава въпросът дали новият Tomb Raider ще си заслужава. Много представители на силния пол (доколкото можем да го наречем така, след като сме виждали Лара в действие :-)) приемат, че играта си залужава дори само заради главната героиня... Ако сте сред тях, ще останете доволни, защото според Core Design Лара ще изглежда както никога досега...

Според мен обаче и другата част от геймърите могат да намерят новата игра за интересна. Ако обаче и преди не сте харесвали поредицата, мнението ви надали ще се промени...

Лили Стоилова









STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Въртейки каналите на кабелната телевизия, не може да не сте попадали на епизод от сериалите Star Trek. Най-честият виновник за това е швабската програма ПроЗибен (PRO7). Казвам "епизод от сериалите", защото първите неща на тази тема са направени още през далечната 1966-та като TV Show на Gene Roddenberry. Тогава за компютри и дума не е можело да става, а анимацията е била на ниво "драскане на паус". За справка ще ви кажа, че на 01.07.1966 г. е роден самият John Romero!

До сега са създадени четири по-големи TV серии – Star Trek: Originals (1966-1969), Star Trek: The Next Generation (1987-1994), Star Trek: Deep Space Nine (1993-1999) и Star Trek: Voyager (1995-до днес). Освен това има серии, кръстени как ли не – Star Trek: Movies или Star Trek: Animated Adventures...

Както виждате, е имало прекъсвания на определени сериали и успоредно развитие на други. Във всички тях обаче историята казано много накратко се свежда до следния въпрос: "К'ви ще ги върши човечеството след много години из Необятния и Не особено Приятелски Настроен Космос?".

Играта, както сигурно сте се досетили, принадлежи към Star Trek: Voyager сериите. Те като че ли са най-хубавото и интересно от направеното по Trek темата или поне от това, което съм виждал. А аз като фен на Звездните преселения (това е верният превод) съм пускал почти всички игрици, макар и за малко.

Графичната платформа на Star Trek Voyager: Elite Force е енджинът на Quake III Arena с леки модификации, които се усещат "само" в това, че играта не насича на 800x600 с TNT и Voodoo 1 дори и при макс-детайли. След Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Star Trek Voyager Elite Force е втората игра с този енджин, на когото свалям шапка и викам с пълно гърло:

Евала!

Мисля, че като видите и това брилянтно творение, ще се убедите окончателно кой е по-добре направеният и балансиран енджин в сравнение например с LithTech, Unreal или Unreal Tournament. На тема енджини може много да се спори, но нека правим това в къщи, в квартолния геймклуб или на форума на PC Mania, а не тук и сега.

Самата история е кратка и не особено интересна, както е често в 3D-shooter-ите. Легендарният Star Trek-кораб Voyager закъсва в дебрите на Quadrant 4 без особен шанс за отлепване в близките стотина хиляди години. Това е съвсем "наблизо" до Земята, към която звездолетът се стреми през целия сериал Voyager. Пълен провал на цял сериал, ако питате мен. И то само на седемдесет светлинни години фар ауей фром хоум.

Нищо работа за нашите, ако имаше поне малко гориво и начин за ремонт на кораба. Но както във всички серии на Трек-а, така и тук измъкване има, но отказване – НЕ! Офицерът от Voyager, лейтенант Tuvok, предвидливо е сформирал т. нар. Hazard Team и неговия ударен отряд Elite Force.

Този спецотряд е трениран и пригоден да се справя с всякакви проблеми (големи и малки), възникнали по време на безкрайните и мъчително дълги странствания из космоса. След като си избрете дали ще сте Alexander или Alexandria Munro (за да няма обвинения в сексизъм срещу Activision и Raven), започвате играта точно на това място с първа мисия – The Rescue и нейната подмисия Reclaim the I-Mod from the Borg. Началото е напълно достатъчно, за да разберете защо хитът е стигнал до Singleplay Top Ten според повечето класации. Star Trek Voyager: Elite Force си е просто готина и супер увличаща.

Това, което е най-готиното в играта, когато става дума за singleplay, е самият сюжет.

3D ACTION с Q III Engine

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★☆



издател
Raven Software www.startrek.com

системни изисквания
PII 400 MHz, 64 Mb RAM, 8-16 Mb 3Dfx, OpenGL, D3D Video, Mouse, 600 Mb HDD Space

Да, тази игра има истинско story!

И спокойно мога да заявя, че е най-силният и интересен сценарий от досега създаваните сюжети за триизмерни екшъни. Но имайки предвид основата, на която е стъпила играта – най-продължителния и най-гледания филм в историята на телевизията – не мисля, че има нещо чудно в това.

В началото, както вече разбрахте, трябва да вземете Infinity Modulator обратно от борговете. Това е оръжието, направено от Seven of Nine специално за битки с представителите на въпросната роботска раса, които са си създали непробиваем щит за конвенционалните пушкала. Предполагам, че сте се досетили, че докато не докопаме това оръжие, няма смисъл да стреляме по роботите, които са оборудвани с лазерен мерник, страхотен арсенал и доста мръсен език. Мамицата им на тия гадове дето ме млатеха с огромните си железни юмруци ме наричаха: "Durty Intruder"! След като докопаме обаче i-mod, жална им майка на гадните железарии.

После от Tuvok (вашият лидер) постъпва нова заповед – "Rescue Your Teammates". И вие като предан служител и примерен солдат отивате право на вълка в устата, следвайки своята мисия...

И така четирдесет и четири мисии!

А в самите мисии има и обрати в най-неочакваните моменти. Дори след като сега ви предупредих (за това съм сигурен) поне пет-шест пъти ще ви увисне ченето от учудване. Предполагам даже и къде, ама няма да ви кажа. :). Но не само това е готиното.

Teamplay-ът е върхът на сладоледа в Elite Force. През голямата част от времето се играе точно така! А има и поне десетина мисии с по два екипа от Hazard Team, които са независими един от друг. Обикновено целта е среща някъде из нивото, на което се води битката или research-а. И не си мислете, че само ще пукаме на воля, докато ви свършат амунициите. Не! Има много изследвания на различни периметри и чужди кораби със или без наличие на живот от биологичен или механичен вид. А и точно когато се приберете след успешна мисия и решите да си почивате най-кротко, все се намира някой, който ви намира работа – писане на доклад или отчет, разходка до доктора и оръжейника или просто среща с приятели и съекипници – било то, само за да ги чуете как бучат зад гърба ви, че сте прецакали еди-кого си за еди-какво си...

И в двата Hazard Team-а има безценни и зашеметени хора. И те са умни, интелигентни и красиви, а и не мрат като мухи. За справка – издънката Dai Katana. В другия отбор има един тип (не се сещам името му в момента), който е бесен майтапчия и изкарва акъла на всички, точно когато положението е най-напечено. Това обаче му се връща тъпкано, когато ти ставаш водач на екипите и трябва да избираш кой да дойде с теб и кой не :-).

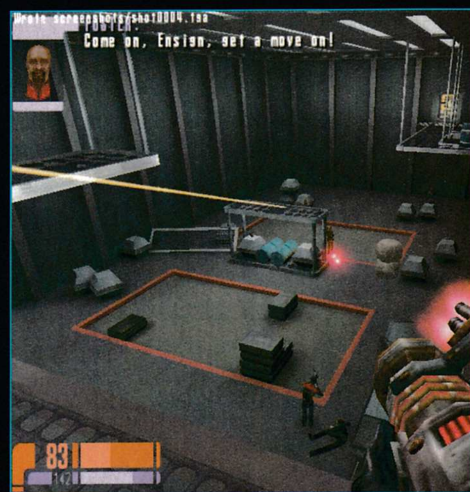
В хода на играта трябва да ходите на поне двадесет места – разучавате кораби, срещате се със спейс-твари и гадини, водите боеве с тях, сключвате примирия и сделки... Също трябва да спомена една друга особеност на играта – няма смисъл дори и да я почвате, без да притежавате пълната версия. В Star Trek Voyager: Elite Force има толкова анимации и филмчета, които имат връзка с развитието на сюжета, че просто без пълната версия сте за никъде. Освен това съществуват нива, изцяло показани като анимация, и ако не я видите, ще попаднете на някое място без дори да разберете какво правите там и защо. Може би от Activision и Raven се стараят да направят игра, която да не може да се разпространява в орязана версия. Може би... Но да видим до кога :-).

Оръжията са си класическата девятка

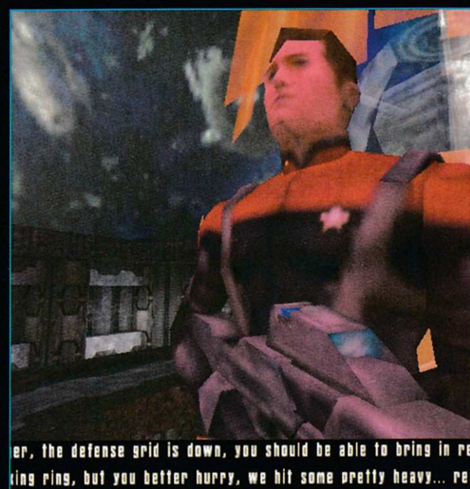
позната ни от други 3D-екшъни. Смятам, че на тях трябва да има се отдели специално внимание. Затова ще ги опиша поотделно.

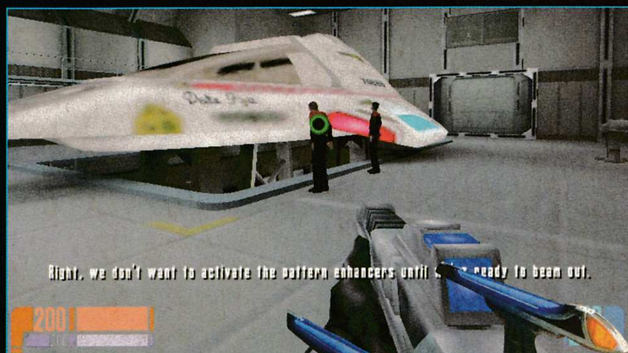
Най-смешното и забавно оръжие е **Phaser** – стандартното пушкало за федералните сили. Единствената му "екстра" е това, че се презарежда. Само в случай на пълна липса на амуниции може да се стигне до неговото използване. Иначе е слабо, смотано и с малък damage.

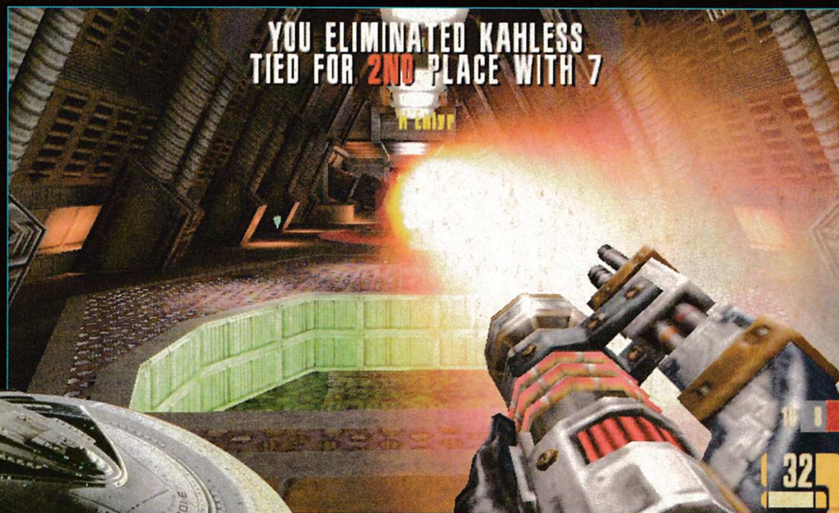
















Phaser Compression Rifle

Това си е истинско оръжие, advanced-вариант на Phaser-а. Много точно и полезно, особено при алтернативната стрелба. Тогава то харчи осем пъти повече муниции, но пък така всмуква враговете, че кеф да ти стане!

Infinity Modulator

Перфектното антиборг оръжие. Правено е от Seven of Nine (полу-човек – полу-борг, който е на наша страна), така че да сменя честотата на импулса си, за да не може борговете да се настроят и да му противодействат. Алтернативната му стрелба, комбинирана със zoom, според мен го превръща в онова, което е двуцевката от DooM II – незаменимо, ценно, точно и разрушително. Ако ползвах cheats, сигурно биха си дал "патрони" за него.

Scavenger Rifle

Комбинация от автомат и гранатомет. Два изстрела с алтернативната и един със стандартната стрелба биха проснали по гръб и слон. Перфектно за игра срещу ботове или deathmatch.

Stasis Weapon

Оръжие, създадено от етерианците. Близко е до гранатомет – ако стреляте в тълпа от три-четири гадини, я оцелее някой, я не. Вторият му начин на стрелба просто гълта повече енергия на един път.

Compound Grenade Launcher

Гранатомет сто процентова проба. Разликата между алтернативната и обикновената стрелба е голяма – при стандартната гранатата изхвърча и ако ви удари, работата ви е спукана. Ако не, започва да подкача и рикушира насам-натам, преди да се взриви. При алтернативната стрелба обаче същата тази граната се залепва на стената или където се удари, без да отскача. Полезна функция, ако сте горе-долу добър на билярд :-).

Tetryon Pulse Disruptor

Второто автоматично оръжие на частите Elite Force. Стреля с едни малки зелени парченца. Алтерантивната му стрелба е бавна, но за сметка на това рикушира.

Photon Burst

BFG-то в Elite Force. Няма оцеляване от него, дори и в стандартната му стрелба.

Arc Welder

Електрическа "пушка" с много силен ток. Нещо като lightning gun-а в Quake III, но значително по-яка. В алтерантивния си режим просто бълва по-силна електроенергия. Много лесно свършват "акумулаторите" обаче :-(.

Последното, което ще спомена, е и най-важното, както често се случва...

Това, разбира се, е мултиплейърът! А за него ще направя едно изказване, което предполагам звучи скандално в закърнелите уши на UT & Q III-геймърите:

ИГРАТА Е ПО-ДОБРА И ОТ ДВЕТЕ ВЗЕТИ ЗАЕДНО!

Мултиплейърът се осъществява посредством опция, наречена Holo-Match, която се представя под формата на симулации из холодековете на Voyager. Имаме избор между режимите deathmatch, teamplay и capture-the-flag, които са подобни поне до нивото на Q III, но много напомнящи Half-Life по интелект. Мултиплейърът е едновременно бърз, плавен и гневен, НЕ Е безличен и носи в себе си привкус на космос и озон, останал след изстрелите с енергийни оръжия.

Адски кеф е да тичаш из коридорите с phaser rifle и да пукаш някой Клингон или Борг, докато Seven of Nine се прицелава в тебе от няколко палуби по-нагоре. Има естествено и ботмач, ама той си е по-скоро за тренировка, макар че компютърните опоненти си ги бива доста. И най-интересното, че Elite Force върви в комплект с купчина сервизни програмки, които позволяват той да бъде модифициран и то по-лесно от другите подобни игри. Според мен до месец-два ще се появи mod, базиран на Counterstrike, но за Elite Force.

И съвсем последно – помолете шефа на кварталния клуб да сложи поне демото на Star Trek Voyager: Elite Force. Тогава ще разберете за какво говоря.

Пеню Дачев

Очаквайте скоро най-маниашката верига от INTERNET и GAME клубове в София с над 85 PC's

Клуб Сан Марино - 50 PC 's
жк Люлин, след кооперативния пазар
(бивша сладкарница Сан Марино)
Кафе-бар, Internet зала,
Мултимедиен център, 55" TV,
Surround озвучителна система,
Филми, F1, Спорт...

Клуб Катания 99 - 35 PC's
кв Хаджи Димитър
ул Баба Вида №2 /до х-л Мерилин/
Кафе-бар, Климатик,
VIP зала

**Официално откриване
27 октомври
14:00 часа**

GEFORCE2

1GHz

128MB



19'' 0,25

Директна Internet връзка
1Mb

1GHz, 128MB PC 133,
GeForce2, 20GB ATA100
19''CTX 0,25 3DSound

533-850GHz, 128MB
GeForce, TNT2, 15-20GB
19''CTX

подробности в следващия брой или на адрес – www.gamebg.net

дизайн и предпечат: Явор & TRAK atelier

HEROES CHRONICLES



Когато преди известно време разбрах, че ще има ново изцяло singleplayer продължение на една от любимите ми игри HMM3, доволно потрих ръце. Казах си: "Чудесно, писна ми от дългите нощи, през които играех в multiplayer с приятели или в Internet. По клубовете пък се харчат немалко пари, особено когато седнеш да играеш походова стратегия, която отнема минимум пет-шест часа..."

"Момчетата и момичетата от 3DO си знаят работата, сто на сто и този път няма да се изложат и ще предоставят на зажаднелия за Heroes геймър поне едноседмично заседяване пред компютъра, прекъсвано единствено от задоволяването на основните физиологични нужди...", продължавах да мечтая аз. Надявах се, че всеки фен на играта ще може да изпита онова хубаво чувство, сравнимо само с... Всъщност какво говоря, то е несравнимо с нищо друго, разбира се.

Ех, надежди-и-и...

И така след няколко седмици, вече здраво стъпил на земята, държах доволно в ръка първата част на тетралогията Heroes Chronicles. С бърза крачка се устремих към мястото, където винаги могат да бъдат открити остатъци от храна, купчина фасове, кутия с вид на телевизор, съмнителен метален сандък, уред, наподобяващ пишеща машина, и разни други боклуци. Добре дошли в моята геймърска светая светих... В следващия миг пред очите ми вече течеше филмче с качество, достойно за игра с поне дветри години история зад гърба си. "Голяма работа, това е само някакво тъпо видео, да видим какво предлага самата игра", мислех си.

Наистина, каквито и бяха първоначалните сведения за Chronicles, мултиплейърът изобщо липсва. Няма нито отделни карти, нито Random-но генериране на такива. Играта се състои от една единствена кампания!? с осем последователни мисии, всяка от които се развива на карта с големина S или M. В играта поне е намерил място и задължителният Tutorial, както и първите мисии на останалите три части от "Хрониките". По груби сметки това количество не е и една десета от оригиналния HMM3 и според мен е абсолютно недостатъчно за продължение на игра от този ранг. За съжаление същата стока се оказа и втората част на Chronicles – Conquest of the Underworld, с която успях да се запозная няколко дни по-късно.

"Както и да е, всеки има право на грешка, може би играта е бедна откъм количество, но пък сигурно е много качествена като съдържание", проговори в мен непоправимият оптимист.

Идеята на самата игра

Тетралогията Heroes Chronicles проследява историята на безсмъртния герой Tarnum. Във всяка от четирите части той се изявява в различно амплоа. Неговата съдба е наистина много интересна – едно време той е бил варварин, убит по време на битка. След леталния завършек на сражението героят се



извисил в преддверието на Рая, но бил оценен като неблагонадежден от небесните "митничари", наречени незнайно защо богове... :-) Заради делата, извършени от него приживе, бил върнат обратно на земята. И така Tarnum е натоварен с различни мисии, които трябва да изпълни във всяка част от Chronicles, за да изкупи греховете си.

Във част Warlords of the Wasteland нашият герой е варварин, който прилича досущ на Crag Hack – познатия на всеки фен герой от HMM3. Единствената разлика между двамата е, че Tarnum не може да придобива никакви магически умения – Wisdom, Intelligence, Sorcery или някоя от четирите магически школи – Earth, Air, Fire и Water. Раз-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★½☆☆☆
звук	★★½☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆☆
общо	★★½☆☆☆



издател
New World Computing, 3DO
http://www.3do.com

системни изисквания
Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 16bit Video card, Win 9x, 230 MB HDD

витието му изцяло е подчинено на бойни умения. Той стартира с Attack, а останалите задължителни skill-ове според мен са – Armored, Leadership, Archery, Logistic и Luck. Кампанията Warlords of the Wasteland е построена така, че главният герой съхранява придобитите умения по време на всички мисии. Все пак по време на всяка задача има максимален таван на развитие, над който героят просто не може да трупа повече опит.



Интересна е възможността за развитие на още един герой, който също да ви следва в продължение на играта. Моят съвет е той да бъде главно с магически способности, за да се превърне в чудесно допълнение към Tarnum.

Отделните мисии не блестят с особена оригиналност – избиване на всички врагове, превземане на даден град и т.н. Създателите са заложили основно на т.нар. Border Guards – укрепления с различни цветове, които могат да бъдат преодолени, само ако преди това някой от героите ви е посетил палатката със съответния цвят.

Така играта се превръща в едно

бясно препускане напред-назад

Разбира се от 3DO са се постарали укрепленията и палатките да са максимално отдалечени едни от други. "Хубаво, чака ме безцелно търчане... Голяма работа, през това време врагът би трябвало да натрупа сили и да стане един такъв як, труднопобедим", казах си аз. "Бабини деветини", беше отговорът, който изника в съзнанието ми пред портите на компютърно управляваня играч. Представяте ли си, аз атакувам със седем Ancient Behemots чуждата армия, а той не е построил дори бойни единици от четвърто ниво. Направо го смазах... В този момент реших, че играта не заслужава повече от моето скъпоценно внимание. А и цялата кампания спокойно може да бъде превъртяна за около ден!

В Conquest of the Underworld (втората част от Chronicles) познатият ни вече Tarnum се изявява като герой от човешката раса, който е абсолютно копие на Christian от HMM3. Тук мисиите са малко по-интересни, но пак са обременени с недостатъците, присъщи на първата част. Като фабула е интересна последната мисия, в която Tarnum трябва да спаси героя, убил го приживе и докарал на главата му всички последвали събития. Оттук

нататък играта не заслужава внимание

но отнема малко повече време за минаване от Warlords of the Wasteland:-(

В следващите две части на Heroes Chronicles – Master of the Elements и Clash of the Dragons, нашият човек Tarnum ще се изявява като специалист на Enchanters и SharpShooters, което може би ще внесе елемент на разнообразие. Но след впечатленията ми от първите две части съм настроен крайно песимистично (непривично за мен).

Ниските оценки, които съм поставил, ще аргументирам с факта, че играта е като предшествениците си. В Chronicles няма нов град, няма различни герои (освен Tarnum), няма сглобяеми артефакти. Чисто и просто във всяка част има осем нови карти. Ако човек има време и желание, спокойно може да изтегли доста по-добри от фенските сайтове на HMM3.

Тук е моментът да кажа, че моето критично мнение за Heroes Chronicles е продиктувано главно от високото ниво на продуктите на 3DO. Просто с цялата серия HMM и последните продължения на HMM3 – Armaggeddon Blade и Shadow of Death, фирмата вдигна летвата толкова високо, че просто няма право да предлага на пазара продукт с толкова малко съдържание.

Иван Христов

WarTorn







Никога не сте чували за WarTorn? Спокойно, това май е масово явление. WarTorn е отроче на австралийската фирма EYST. В случай че и EYST не ви говори нищо, отново не се тревожете. Засега единственият друг проект на EYST е куестът DogDay, за когото може би ще пишем в някой от следващите броеве.

Но да се върнем на WarTorn. Годината е 2999-та. Дълготраен световен мир. Човечеството скучае. Спортовете са развлечение само за малки групи фанатизирани фенове. Гениалното разрешение, до което стигат големите мозъци на XXX век, се нарича "контролирана война". Така се ражда организацията FIWA (Federal International War Association), която определя правилата на въпросните контролирани конфликти (WarTornTM). В различни райони на земното кълбо се изграждат арени с размери между 3 и 10 кв. км, където да се водят сраженията. С обществено гласуване е решено в първите турнири да се използва военна техника от XX век, една определено носталгична епоха. И така, човечеството е затаило дъх в очакване на първата "среща", определена за 1 януари 3000 г.

От този момент нататък историята на WarTorn може да си съперничи по оригиналност само с историята на някоя игра от футболната поредицата FIFA :-). Вие поемате ролята на военен командир за една от 32-те страни, изявили желание да участват в "игрите". За съжаление, авторите не са се сетили за нашата мила Татковина :-). Участващите държави се различават основно по три показателя: силата на въздушните, наземните и морските войски. Всяка страна има шанс за победа, ако се използва подходяща тактика, съобразена с мощта и слабостите й.

За да задвижите военната си машина, ще трябва да контролирате добива на осем вида ресурси. Те се разделят на три категории: изкопаеми ресурси (Iron Ore, Coal, Phosnit, Fuel), техните производни продукти (Steel, Ammo, Power) и кредити, които се получават при продажбата на всичко добито или преработено.

В началото на всеки "мач" разполагате с Construction Truck. Благодарение на него изграждате вашия Official Tunnel. Създаването на останалите постройки изисква определено количество кредити. Всеки ресурс се добива от различна сграда. Местата с концентрация на дадена суровина са маркирани по определен начин. След като изберете терен за сградата, трябва да я завъртите така, че входът (съответно изходът) й да е в максимално удобна за вас позиция. Ако неволно направите грешка, не се притеснявайте, защото сградата отново може да бъде завъртяна, дори "пакетирана" и преместена :-). След като изровите съответния ресурс от Майката Земя, трябва да го пренесете до сградите за преработка. Оттам продукцията се транспортира до заводите, които произвеждат вашите наземни, въздушни и водни военни части. Този процес се извършва автоматично от малки камиони и отнема доста време. Гледайте необходимите за даден производствен процес сгради да не са много далеч една от друга. Когато това е невъзможно, се старайте да осигурявате въоръжена компания на камионите, защото компютърният опонент има лошия навик да ги напада, когато са самотни.

Всяка сграда, която построите, започва да действа с един работник. Ако наемете допълнителен персонал, подобрявате нейната ефективност. С времето обаче работниците се уморяват и стават недоволни. За да избегнете това, трябва да построите Recreation Centre, където вашите труженици да възстановяват своите сили. Можете да оборудвате съоръжението с различни екстри, за да бъде почивката по-приятна.

WarTorn предлага и доста сериозен арсенал. Пехотинците варират от снайперисти до войници, въоръжени с огнемети. Имаме на разположение над 10 предварително готови танка, 7 въздушни и 8 водни единици. Като казвам, че са предварително готови, имам предвид

REALTIME STRATEGY

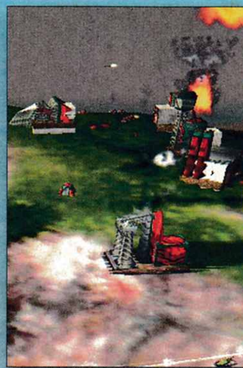
графика
звук
геймплей
общо

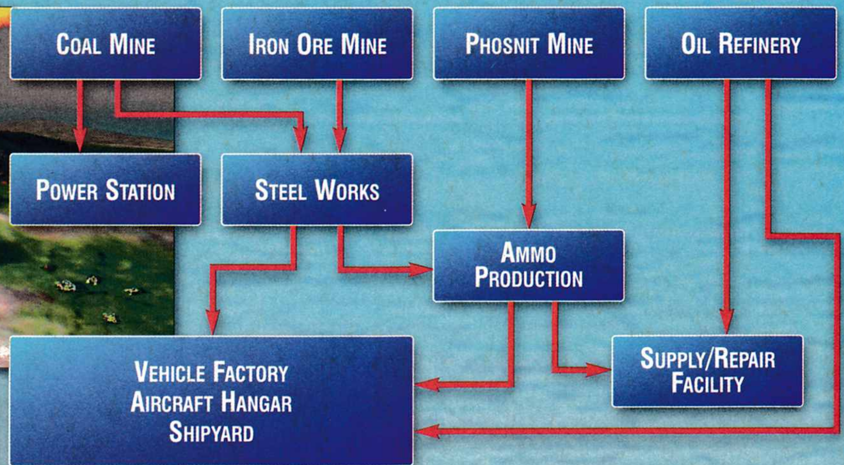
PC CD ROM

издател
Eyst http://www.wartorn.com

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, DirectX, Direct3D Video card, Windows 95/98/ME













възможността да си създавате всякакви видове нови бойни части. Да кажем, че сте решили да направите летяща единица. Първо трябва да решите дали ще е разузнавателен самолет, изтребител, прехващач, бомбардировач, хеликоптер или транспорт. Остават ви само подробности, като двигател, размер на резервоара, тип и дебелина на бронята, въоръжение и амуниции.

Трябва да имаме предвид, че всичко, с което натоварите машината си, ще се отрази както на крайната цена, така и на нейната бързина и маневреност. Никой не може да ви забрани да създадете прехващач с три тройни 30-милиметрови оръдия с по 200 бронебойни снаряда за всяко и с 80-милиметрова композитно-стоманена броня. Въпросът е само дали новият ви, движещ се с не повече от 230 км/ч, "прехващач" ще става за нещо друго, освен за тренировъчна мишена на вражеските зенитни оръдия и противовъздушни ракети.

Когато изпращате дадена бойна единица в сражение, трябва да се съобразявате с няколко основни параметъра – нейната максимална скорост, издръжливост, опит, въоръжение, наличните амуниции, оставащото гориво и броя ликвидирани врагове. И, разбира се, по закона на Мърфи горивото и амунициите на вашите военни машини имат навика да свършват в най-неподходящия момент. Така че, когато атакувате, винаги си подготвяйте достатъчно ремонтни камиони, които играят и ролята на цистерни и запаси с боеприпаси. Ако сте пропуснали да направите това, вашите единици ще трябва сами да се връщат в базата за презареждане и поправка, а това може да ви струва победата...

Когато за пръв път се сблъскате с интерфейса на играта, ще ви се завие свят, но като го поразучите малко, ще видите, че всичко е логично и добре организирано.

Ако играта има слабо място, това е графиката. За нея мога да кажа само едно – прекалено е четвъртита. Вярно е, че EYST първоначално са възнамерявали да пуснат WarTorn през зимата на 1998-ма, но все пак... От друга страна, има цикъл ден/нощ, а масираните нощни битки са истинска наслада за окото.

Задължително е да се отбележи, че авторите са се сетили и за тези, който не желаят да се занимават с 8 ресурса и строеж на база. В skirmish варианта битката се започва само с предварително избрани от вас единици, с безкрайни амуниции и гориво. Предвидени са и други възможности на игра, но на тях няма да се спирам. По-важното е, че ако желаете, можете да се вживеете в ролята на FIWA и сами да създадете всички правила.

Борис Цветков

Reach for the Stars



За период от един месец SSG зарадваха геймърското братство с две брилянтни стратегии. Феновете нямаха време да си поемат дъх от Warlords: Battle Cry, а ето че идва и новото им предложение – Reach for the Stars. Кои всъщност са SSG? Strategic Simulation Group са клон на SSI, който се появи преди една година и е еквивалент на Blizzard North (създателите на Diablo). Сигурно сте забелязали, че от излизането на Master of Orion досега се нароиха страшно много клонинги, но нито един от тях не можа да достигне оригинала. Но както се казва, "тези, които чакат, ще получат" (Библия на геймъра, глава 5 "За производителите и техните обещания" :-)). И ето че излезе играта, която би трябвало да ви накара да забравите всички други.

Веднага след инсталацията почва интро, което, както и в Warlords, е дълго, красиво и акъловзимащо. На прага на третото хилядолетие човечеството отправя поглед към необозримия космос. Цялата икономика се насочва към изграждане и поддръжка на космически кораби и орбитални станции. За по-малко от година Луната е колонизирана и там е създаден пункт за завладяването на цялата Слънчева система.

Първата планета с благоприятни условия за живот е Марс. След серия от изследователски експедиции лунната база изстрелва пет колониални кораба. След половин година първата колония на Марс е вече факт. Но амбициите на хората не свършват до тук. Постепенно добрата стара Земя се пренаселва, а градовете на Марс и Луната не могат да поемат наплива от емигранти. Така се ражда проектът за колонизиране на съседната система. Междувременно земните учени изобретяват хиперкосмическия двигател...

Първото впечатление при вида на началното меню е усещането за deja vu на тема Starcraft. Имаме възможност за игра в мрежа, самостоятелни мисии и, разбира се, традиционния Map editor. Пропускам първата опция, тъй като едва ли ще има много хора, които джиткат нещо друго освен Heroes III в клубовете. Затова минавам направо на Single player-а. Тук имаме две възможности – да играете на отделна карта или да започнете кампания. Картите са около 20, но с едитора ще можете да си направите много-о-го повече (и да ни ги изпратите, ако искаме:-)). Както и в Warlords, самата кампания започва без избор на расата, с която ще играете. Между другото двете игри имат много общи неща...

Вие поемате ролята на млад капитан, назначен да води към светли бъднини първата колонизаторската вълна извън Слънчевата система. Началните три мисии са много подробен tutorial, в който ще трябва да се запознаете с управлението на ресурсите, развитието на технологиите, строежа на колонии и космически кораби, както и начините за водене на битка. И както се досещате, "Истината е някъде там...", така че първата среща от трети вид не закъснява. Първият контакт с птицеподобните Saurischi (ама колко засукано звучи, а:-)) не протича особено добре и, както сигурно се досещате, избухва междузвездна война. Ще бъдете неприятно изненадани, че вашите скаути стават единствено за мишени, дори и в съотношение пет към едно.

И точно когато ви се иска да изгризете диска от яд, от дълбините на космоса изниква нова заплаха. Зергоподобните The Hive се нахвърлят върху вас и вашите врагове. Общият противник успява да сплоти двете раси и започва дълга война за отблъскване на новопоявилите се пришълци.

В хода на играта ще можете да управлявате почти всички гадове, гадчета и гадинки, които населяват Reach for the Stars. От действията ви във всяка мисия ще зависи как ще се развие кампанията по-нататък. Например в петата мисия ще командвате флота на Saurischi като целта е да задържите The Hive максимално дълго, докато землянине се приготвят за битката. В следващата мисия поемате хората. В зависимост от това как сте изпълнили предната задача, получава-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ	
графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★
издател	
SSG	www.ssg.com
системни изисквания	
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7, Windows 95/98/ME, 258 MB HDD Space	

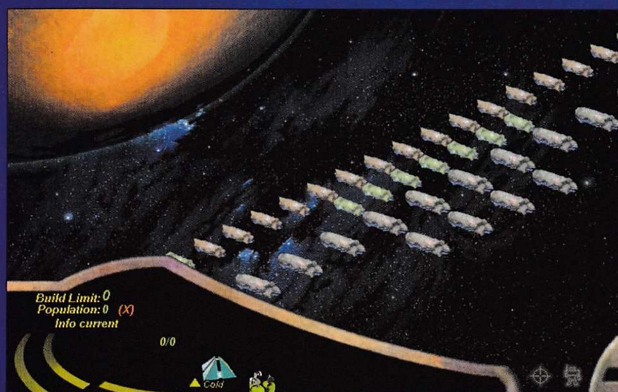


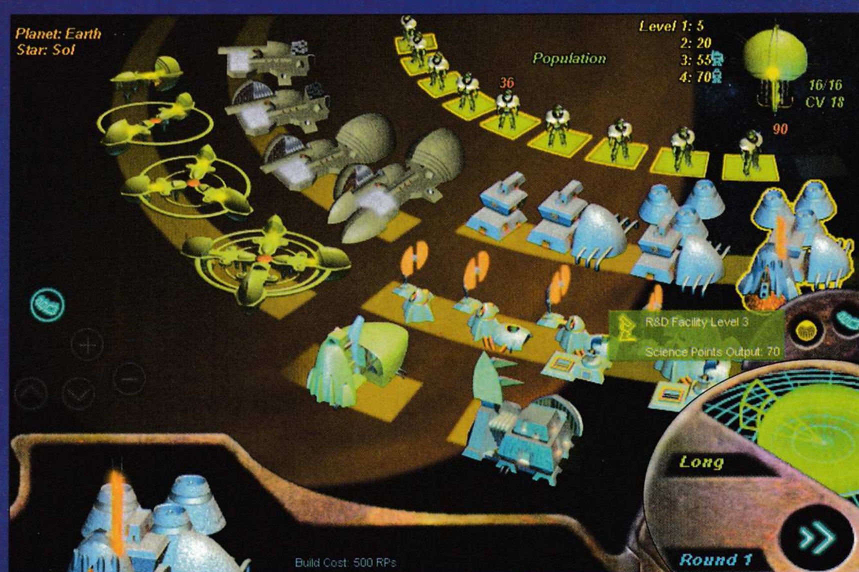












те определен брой ходове, преди да ви атакуват. Повярвайте ми, трябват ви минимум 50, за да имате някакъв шанс. Естествено, The Hive разполагат с много по-развити технологии, затова е нужно да си създадете нови съюзници. Ще се сблъскате с много превратни, заговори и опити да забият нож в гърба ви (както и пипало, зъб или там с каквото разполагат:-)), докато се опитвате да предпазите Земята от нашествието. Понякога ще можете да поемате командването над някой съюзнически флот и да се уверявате колко по-прецакани са вашите кораби.

Започвате играта в Слънчевата система. Имате на разположение няколко прозореца: за колониите, за дизайн на корабите, за дипломация, за производство и, логично, карта на Галактиката. Когато разузнавачите ви достигнат до нова звездна система, трябва да докарате кораб с колонисти, да си изберете планета и хоп – честита ви колония. Е, преди това трябва да проверите дали наоколо не се навърта местно население. Не си мислете, че всеки свят е готов да ви приеме. Трябва да се съобразявате с атмосферата (за хората са най-подходящи планетите с кислород, а за The Hive – метановите), температурата и налягането. Последното е доста важно, освен ако не искате хората ви да заприличат на стотинка върху релсите на трамвай :-).

За строежа на сградите и корабите ви са нужни research points, а за технологиите – science points. При създаването на нови колонии населението се разраства, получавате повече работници, а те ви носят повече точки от двата типа в началото на всеки turn. За да построите нов кораб, първо трябва да измислите неговия корпус, след което да го екипирате с двигател, навигационна система, щитове, (барове :-)) и оръжия. Ъпгрейдите са разделени в десет нива на технологично развитие. Ще можете да подобрявате вече съществуващите оръжия, брони и сгради или пък да измисляте нови. Оръжията са групирани в три радела: защитни, нападателни и лазери.

Самите битки са леко скучновати. Когато флотилията ви се сблъска с враг, отваря се нов прозорец, в който задавате на какво разстояние да се води боят и коя от четирите формации ще използва. След това просто гледате екшъна. Битката може да се проточи доста дълго, така че нагласете опцията да виждате само точните попадения. Неприятен момент е, че след около три рунда щитовете падат. Ако не искате да гледате как корабите ви мрат като мухи, трябва да предприемете стратегическо отстъпление.

Горе-долу по същия начин се провежда и планетарната атака, но там вече имате възможност да пуснете десант от морски пехотинци, вместо да рушите всичко наред. Спечелвате мисията, когато вражеските кораби до един са превърнати в звезден прах и когато заселите всички планети.

Музиката на Reach for the Stars е увлекателна и доста напомня за саундтрака на Warlords. Графиката е едно от слабите места на играта – 800x600 и то без право на обжалване. Корабите са доста интересни, но някои от тях приличат на кифлички, а това доста дразни апетита след час-два игра :-). Друг недостатък е трудността. Още на шеста мисия ще ви се иска да скалпирате програмистите от SSG, така че не си го изкарвайте на кучето, котката, братчето или друго домашно животно... :-)

Георги Панайотов

PS: При написването на тази статия не е пострадало нито едно извънземно по какъвто и да е начин.

Crimson Skies





Какво би се случило, ако САЩ не бяха глобална суперсила? Какво би станало, ако в началото на нашия век Америка се беше превърнала в странна общност от малки независими държавици? Можете ли да си представите ситуация, при която световната икономика зависи единствено и само от въздушния транспорт с гигантски кораби? Отговорите на всички тези въпроси ще откриете в Crimson Skies, новия ретро-симулатор на Microsoft и Zipper Interactive.

Всъщност "ретро-симуалтор" не е най-точното определение за тази доста оригинална игра. В нея ще се срещнете с изобретения и технологии, които би трябвало да изглеждат старовремски, но всъщност имат по-скоро футуристичен дизайн. Ще можете да управлявате бойни самолети, които по-скоро приличат на космически изтребители от Wing Commander или X-Wing, отколкото на своите събратя от началото на нашия век. Най-общо казано Crimson Skies ще ви позволи да се потопите в една измислена и адски романтична ретро-реалност, където историческите събития и научната фантастика се сливат в едно... Но нека карам подред.

Всичко започва с Голямата депресия

в началото на нашия век. Фаталният "Черен понеделник" на Уолстрийт срива американската икономика до основи. В света на Crimson Skies обаче САЩ не успяват да се съвземат от финансовия шок и се разпадат на 23 отделни държави, всяка от тях със свои собствени виждания за това как трябва да се излезе от кризата. На практика обаче ситуацията изглежда кажи-речи неспасяема...

И тогава се случва чудото. Корпоративна Америка стига до извода, че най-евтиното средство за придвижване е въздушният превоз с огромни цепелини. За кратко време това се превръща в най-масовия начин за превозване на товари, който почти напълно измества сухоземния транспорт. Държавите от американската общност започват да използват тези гигантски въздушни лайнери за нуждите на своите икономики. Всичко изглежда така, сякаш САЩ са на път отново да си възвърнат старата слава.

Ситуацията обаче не е чак толкова розова колкото изглежда първоначално. Покрай модерното въздухоплаване се ражда и модерното въздушно пиратство. Останките от разцепилите се Съединени американски щати изглежда се оказват идеалната среда за съществуването на шайки от пилоти-главорези, които почти безнаказано могат да нападат цепелините на различните държави и да грабят техния ценен товар. Така територията на бившите САЩ се превръща в нещо като

въздушен "Див Запад",

където важи правото на силата, а не силата на правото. В стремежа си да се защитят от пиратските набези, страните от американската общност разработват свръхмодерни витлови бойни самолети и ги натоварват до козирката с оръжия, които доста са изпреварили времето си (от типа на автоматични оръдия с експлозивни и бронебойни патрони или пък неуправляеми ракети). Единствената защита срещу нападенията на небесните разбойници се оказват частни авиационни милиции или пък въздушни охра-



СИМУЛАТОР

графика	★★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★



издател
Zipper Interactive
http://www.crimsonskies.com/

системни изисквания
Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, 3D Video Card, Win 9x, 350 MB HDD



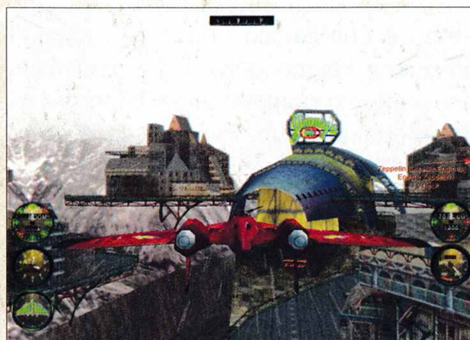
нителни фирми, които защитават собствеността на корпорациите срещу тлъсти хонорари "в зелено".

Не това обаче ще бъде нашата роля в играта. По подобие на TIE-Fighter попадаме в отбора на "лошите". Вашето име е Нейтън Закари (което може би идва от нашенското Захари) – небесен пират, притежател на цепелина "Пандора" и предводител на шайка от въздушни 'айдуци, които наричат себе си "Форчън Хънтърс". Всъщност нашият човек не е чак толкова лош. Той е по-скоро авантюрист, който все още не е загубил своето чувство за чест и достойнство. Нейтън Закари попада в категорията на т.нар. "пирати – джентълмени" и е нещо като

небесен вариант на Сандокан или Робин Худ

Той не напада беззащитните, граби единствено алчните и безскрупулни корпорации, помага на онеправданите и покрай цялата работа гледа да заработи и някой друг долар. Нашият летящ "разбойник" не само ще трябва да краде чужда движима и недвижима собственост, но и например трябва да защитава независимото Кралство Хавай от британска военна окупация, да измъкне свой стар приятел от лапите на чекистите (за хората с мръсно подсъзнание уточнявам, че това са агенти на руската тайна полиция ЧК :-)) или пък помогне на известна холивудска звезда да избяга от укрепеното студио на своя зъл продуцент...

Ще ви спестя повече подробности от сюжета на Crimson Skies, за да не ви разваля удоволствието. В крайна сметка симулаторите, които имат някакъв смислен сценарий, се броят на пръсти в цялата история на компютърните игри. Слава Богу, хората в Microsoft имат предостатъчно пари и изглежда са наели хора с изключително свежи хрумвания в главите си. Не може да се отрече обаче, че създателите на играта здраво са заимствали идеи от космическите симулатори и са ги пренесли в ретро-реалността на Crimson Skies. Според мен крайният резулат е доста забавен. Цепелините например адски много напомнят бунтовническите командни кораби от X-Wing или пък TIE-Fighter. Навсякъде по тях са накичени огромни витлови мотори и оръдейни куллички, а в търбуха им се крият по няколко ескадрили изтребители с перки, чийто дизайн спокойно би могъл да послужи за първообраз на космическите кораби в следващата серия на Star Wars. Освен всичко друго авангардните ви самолети излитат от вътрешността на цепелините по същия начин, по който имперските TIE-Figter-и изхвърчаха от хангара на някой разрушител.



Приликите с космическите симулатори

обаче не свършват до тук. Въздушните битки в Crimson Skies се водят по същия начин, по който се провеждат сраженията при нулева гравитация. Това ще рече, че можете да правите всякакви лупинги и маневри без моторът ви да изпита някакво сериозно затруднение. В общи линии dogfight-ът изключително се доближава до междупланетната патаклама във Wing Commander- и Star Wars игрите. Този път обаче все пак трябва да се съобразите с обстоятелството, че под вас има земя, в която спокойно можете да се забиете със страшна сила. Уверявам ви, че това ще ви се случи не един и два пъти. Създателите на играта са положили усилия да направят терена под вас възможно най-красив, но и изключително коварен. Вашите противници пък са страшно подли копелета и обикновено ви подмамват в някой каньон или клисура. Ако се поддадете на изкушението да ги гоните до дупка, рискувате да превърнете вашия ретро хайтек-изтребител в разпарчетосан метален "ковчег"...

Като се абстрахираме от всичките плюсове – бомбастична графика, увлекателния геймплей и интуитивното управление – Crimson Skies има и един доста сериозен недостатък, а именно бъговете в нея. Вероятно играта е доста попретупана на финалната фаза, защото има ужасния навик да забива постоянно, особено докато се намирате някъде из менютата. И все пак аз съм склонен да им простя, тъй като Crimson Skies ме върна към носталгичните години, когато story based-симулаторите от калибъра на Strike Commander и Privateer диктуваха правилата на играта в геймърския бранш.

Момчил Милев



Astérix
THE GALLIC WAR

Предварителната информация за тази игра гласеше, че това е нова стратегия с Астерикс и Обеликс! Направо полудях – стратегия с любимите ми галски герои!!! Веднага си признавам: аз съм Астериксоман – заклет, болен и обсебен. Всъщност повече ми харесва Обеликс с голямото му шкембе, някак си по-лесно мога да се идентифицирам с него :-). Искам обаче първо да въведа читателя в това специално усещане, което условно наричам Астериксомания.



Автори на великия комикс са двама ненормални (всъщност направо откачени) французи на име Юдерзо и Госини. Първият рисува, другият измисля репликите. Веднага искам да уточня – като най-заклет маниак на тема Астерикс още от крехка детска възраст отричам всяко сквернословно произнасяне на имената на героите. Тоест отричам използването друго ударение, освен френското (разбирай – на последната сричка) или пък промяна на техните имена...

Та двамата ентусиасти започват да се занимават с правене на комикси още през 50-те години като може би най-известното им творение е поредицата за "Lucky Luck". В началото на 60-те започват с рисуването на нов комикс, който е посветен на галския герой Астерикс и добрият му приятел Обеликс. Първите двеτри книжки с двамата хубостници не се продават особено добре. Скоро след това обаче Астерикс става най-популярният комикс-герой от нашата страна на Атлантика.

Вероятно всеки знае предисторията – малко галско селце, супер готини (галски) селски пичове, адски тъпи римски легиони и много, ама много... глигани! Разбира се, селските пичове са толкова готини, защото не ги е еня много-много за тъпите римляни, които искат да завземат последното островче на свободата в поробена Галия. Над всички в малкото и китно селце изпъкват двама очарователни гали, които обичат три неща – да ядат, да се веселят и да мачкат легионери! Всеки от вас поне веднъж в живота си сигурно се е сблъсквал с разчупения и веселяшки диалог на тема "Тия римляни са луди!".



Всъщност първоначалната идея на "Астерикс и Обеликс" е била банално френска – да укрепим нашия велик дух като разправим на децата ни всъщност колко сме велики и уникални. Поредицата е и филмирана. Бас ловя обаче, че никой не знае кога са правени сериите за двамата герой – преди цели 40 години!

Позовавайки се на първичния замисъл на авторите, хората във френската фирма Infogrames също искат да влияят положително върху младежта чрез новия си продукт. Затова те са избрали една от няколко утвърдени формули за универсална игра, а именно походовата стратегия. Разбира се, в случая Infogrames са си направили добре сметката като са сложили продукта си в целевата ниша на дечицата, които врънкат татковците си да им купят нови игрички...

Но нека пристъпвам към играта, защото в нея се крият някои малки изненади. Тя започва с едно, поне според мен, адски готино интро – глиган пробива монитора ви и изгрухтява приятелски във вашето лице... Сигурно се сещате какво имам предвид. Веднага си спомних стария лаф на Обеликс – "бира и глиган, дайте ги насам!". Екранът с менютата обаче малко ме разочарова. Същото мога да кажа и за графиката на играта, както и за

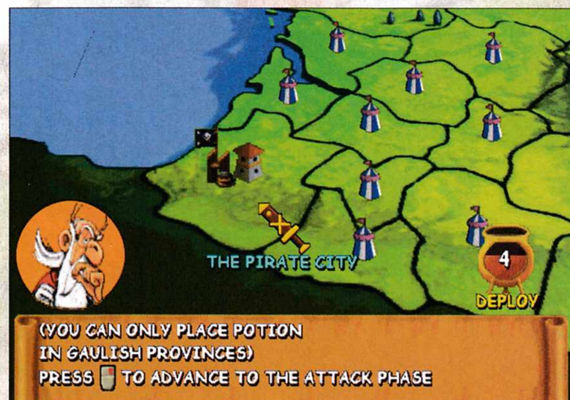


СТРАТЕГИЯ

графика	★★☆☆☆☆
звук	★★☆☆☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател
Infogrames
http://www.asterix-videogames.com
системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
420 MB HDD, 3D Video, Win 9x







звука. Имайки предвид сравнително ниските хардуерни изисквания, това може би е простим факт.

В началото започвате с една голяма карта, която всъщност представлява поробена Галия и единственото свободно петънце върху картата е нашето любимо селце. Задачата е да завземете обратно окупираните земи и да възстановите независимостта им. За целта на помощ идват добре познатите Обеликс и Астерикс, както и друидът Панорамикс. Всеки от споменатите герои има своя особена функция в играта, която не може да се поеме от други. Така например Панорамикс има за задача да вари отвара (е какво друго!) и да я носи на отпадналите галски бойци. Отварата има ключова роля в играта. Тя се явява от една страна хем защитна, хем бойна сила за вашите територии. Функциите на Обеликс са да води галските войски в настъплението. За целта му е нужно да вземе от селцето известно количество отвара, от която зависи силата на неговата армия. С така сформираната войска Обеликс атакува съседните римски провинции, а победата е на принципа "който си носи повече". Задачата, която авторите са дали на Астерикс, очевидно е самарянска. Той също разнася отвара, но може да взема от имащите в повече и да дава на нуждаещите се.



Досега описаното може би ви звучи крайно еднообразно. Ами така си е. :-) Авторите обаче все пак са помислили, че толкова еднотипното и еднообразно завоюване на територии ще ви втръсне, затова са вкарали и един сравнително оригинален елемент. Някои от римските територии могат да бъдат завзети само след изпълнението на определена jump&run-мисия или упражнение по сръчност. Теренът в специалните мисии е 3D, което не означава нищо друго, освен че можете да се разхождате нагоре-надолу по екрана и да влизате в "дълбочина", както в добре познатия ви Hercules.

Мисиите включват стандартни за jump&run измерения – убий гадовете, промъкни се покрай капаните и обери всичките бонуси (де що ги свариш). Тези задачи се изпълняват с Обеликс или Астерикс. Упражненията по сръчност, които на пръв поглед изглеждат лесни, са всъщност доста изчанчени и е нужно известно време, за да свикнете. Най-забавното според мен е тласкането на римляни. Обеликс е хванал един от тях и го върти ли върти! Колкото по-далече го метне, толкова по-добре за него (естествено). Друга задачка представлява боулинг с римляни. Само гледайте да не ударите и Идефикс – малкото кученце на Обеликс. Ключът към успеха е правилният тайминг в мятането...:-)

Управлението в стратегическата част на играта се извършва с мишката. Имате три степени на трудност, което би трябвало да гарантира по-дълго удоволствие. Всъщност аз се съмнявам, че у някого това удоволствие ще продължи достатъчно дълго, ако не е повлиян от сантиментални чувства като мен. Обективно си признавам, че тази игра е просто лошо направена, особено за стратегия. От друга страна обаче явно авторите от Infogrames са специалисти в жанра на детски игрички. Наистина е жалко, че една толкова хубава идея не може да намери подходяща реализация...

Александър Бойчев



Във всяко поколение читатели това заглавие събужда различни асоциации. В съзнанието на по-зрелите и по-опитни геймъри веднага изниква мил и скъп спомен за времето отпреди 15 години, когато се играеше едно приятно рали с VGA-графика и забавни неща за управление като например таралежи. По-младата генерация, израстнала пред синия екран и възпитана от кабелната телевизия, вероятно ще се сети за едно идиотско, но и смешно детско по Cartoon Network. За всички други обаче Wacky Races се свързва със забавни, добре анимирани и оригинално измислени превозни средства.



Предметът на нашето ревю е новият продукт на Infogrames, френска компания, която се цели в младата аудитория и по-точно – в най-младата. Но те като нищо могат да спечелят фенове и сред по-големите геймъри. Всъщност Wacky Races за PC е резултат от доста разпространена напоследък практика. Играта първоначално излиза като

римейк на добре познатия стар рейсър

специално за Sega Dreamcast, а в момента наблюдаваме и преработка на DC-играта в PC-формат. За нас в България това е доста странно явление, но за западния и презадоволен свят е лесно обяснимо – защо да се изкарват пари само от Dreamcast заглавия, когато пазарът на PC-игри е доста по-необятен?! Сметката обаче понякога е без кръчмаря заради значително по-високите претенции на PC-играчите. Несполучливите опити не са един и два, но не са малко и хитовите конзолни заглавия, превзели след това и съзнанието на PC-маниаците. Дали Wacky успява да постигне целта си?

Първо трябва да се уточни, че Wacky не е автосимулатор, а чистокръвен и неподправен funracer. Този жанр винаги е имал своите верни поклонници, тъй като игрите не са времегубещи и са пълноценен заместник на дребни удоволствия от сорта на Solitaire или Minesweeper. Същевременно те нямат претенции да са нещо повече и затова трудно можем да ги критикуваме заради липсата на реализъм, добър изкуствен интелект или невероятна, спираща дъха графика.

Wacky обаче напълно опровергава последните ми думи. Толкова добре анимирана графика не бях виждал много отдавна! Не мога да нарека тези прекрасни картинки по друг начин, освен перфектни. Играта е реализирана на базата 3D-енджин, чието качество е просто отлично. Управлението не създава абсолютно никакви проблеми и бих казал, че



нивата на реализма са сведени до минимум

Любимият ми момент е как мога да донагласям посоката на движение, докато се намирам на пет метра над земята! Менютата са интуитивни и доста добре структурирани, като всичко е на правилното място и не поставя играча пред неразрешими ребуси. През цялото време докато играете (независимо дали сте в състезание или разглеждате менютата) се чуват невероятно забавни коментари. Като цяло общото озвучаване е в синхрон с концепцията на играта, т.е. долавят се шантави звуци, добре познати ни от анимационното филмче.

Можете да избирате между 11 герои и 22 писти.



RACING

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател
InfoGrames
www.wackyraces-thegame.com
системни изисквания
Pentium 233, 32 MB RAM
100 MB HDD, DirectX, Windows 9x

Веднага уточнявам, че и тук се наблюдава популярната тенденция да се правят скрити писти и персонажи, с които можете да се запознаете едва след като преодолеете определен брой задачи. Всеки персонаж разполага със специфичен за него автомобил. Возилата имат две основни характеристики – скорост и стабилност, а всяка количка разполага с уникално оръжие и специално "турбо".

Арсеналът е крайно нестандартен

и в началото, докато се запознавате с играта, често може би ще падате под масата от смях. Какво ще кажете за кошер с оси, мастилени бомби или пък летящо дърво?! Турбото и специалните оръжия обаче имат нужда от муниции, които са разпръснати по цялото трасе. Така че събирайте на воля!

По принцип авторите са се опитали да спазят законите на Нютоновата физика и при отделните колички се наблюдава зависимостта "висока маскимална скорост – ниска стабилност" и обратното. И все пак смело мога твърдя, че на практика в играта това съвсем не е така. По-нестабилните колички са по-трудни за укротяване, но това не ви създава чак такъв проблем, както може да ви се строи първоначално. Общо взето всичко е направено на принципа – карай, за да ти е гот :-))



Можете да избирате между три вида състезание – single player, two players и championship. Не знам дали ще звучи банално, но категорично ви препоръчвам двубой с някой ваш приятел! Настава страхотен купон, освен това винаги е по-хубаво

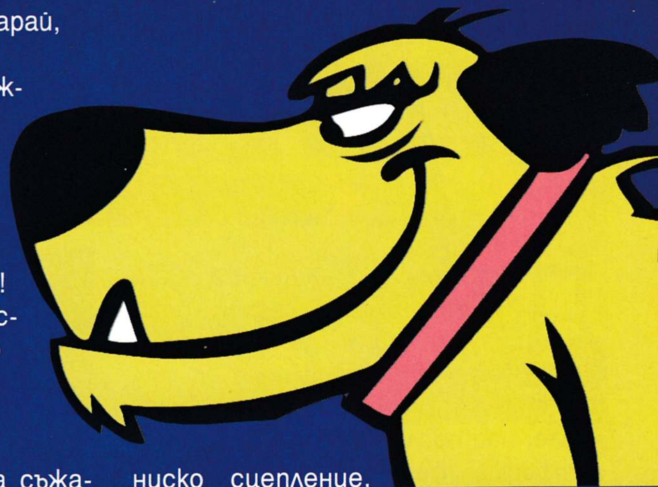
да праснеш най-добрия си френд

с дърво по главата :-)! За съжаление, играта не може да се играе в мрежа и това е големият ѝ недостатък.

В другите два типа състезание също има невероятна тръпка и постоянно ви се иска да се пробвате още веднъж и още веднъж... Компютърните опоненти не са особено умни, така че бързият успех е гарантиран. При сблъсък с някой от тях или когато ги центрирате с вашето специално оръжие, те започват да приказват и се обясняват, та чак ушите им плющят...:-)



Трасетата са пет типа – хълмист участък, горичка, нападната от дърводелци, градски район и снежна писта. Всяко от тях си има своите особености – например в града е много по-трудно да се ориентирате, отколкото в горичката. Снегът пък ви гарантира доста по-ниско сцепление, отколкото по градския асфалт. Един от любимите ми моменти беше връхлитащият трамвай в града, който буквално размазва на пихтия вашето превозно средство!



Накрая бих искал да изкажа и някои съображения. Наблюдава се доста неприятен ефект при вградената камера, когато пред нея се изпречи по-обемист обект. В този случай трудно може да се различи какво точно се случва и като нищо можете да загубите контрол върху ситуацията. Голям минус е и липсата на пълноценен мултиплейър. В крайна сметка това значително съкращава удоволствието от играта. В един момент компютърните противници не могат да ви предложат нищо ново и стават лесна плячка след неколкочасово каране. Разбира се, можете да извикате някой приятел, но винаги е по-хубаво да има повечко хора... :-)

В началото изказвах предположения дали Wacky ще бъде поредният провал или пък хит от серията Dreamcast игри, които са преработени за PC. Съмненията се оказаха напразни и поне според мен Wacky е безспорен хит. Препоръчвам го горещо на всички, за които животът е повече забавление и по-малко работа! :-)

Александър Бойчев

METAL GEAR SOLID

Домо аригато, Коджима Сан! Ако бях само PC-геймър, сега сигурно щях да повтарям точно като автора на едно от ревютата за Metal Gear Solid "най-после, най-после!". Но бидейки надплатформен фен на игрите си признавам, че превъртях Metal Gear още преди близо година и половина, когато се появи PAL-версията на може би най-големия PlayStation хит за всички времена.

Няма да предъвквам тази станала напоследък толкова модна думичка – "култово". Убеден съм, че знаете какво означава. Използвах я един единствен път, просто защото не се сещам за определение, което по-точно да пасне на Metal Gear Solid. Сред PlayStation феновете на MGS се е развихрила истинска истерия, сравнима само с шумотевицата около Tomb Raider. Апропо, славата на Snake Solid и компания отдавна се прехвърли и в крепостта на PC-лагера.

На пръв поглед историята на Metal Gear Solid е странна смесица от

манга-кич и второстепенен Холивудски екшън

Главният герой, Snake Solid, е суперагент от суперспециалното суперподразделение Fox Hound. Той тъкмо се е оттеглил от активна служба, когато му се обажда бившият му шеф с молба... да спаси света. За пореден път. И за да стане баналното още по-банално, оказва се, че в дъното на новата световна криза е не кой да е, а бившите братя по оръжие на Snake – останалите членове на Fox Hound.





За да вдигнем градуса още от самото начало, ще спомена само няколко от имената на тези момчета (и момичета) – Revolver Ocelot, Decoy Octopus, Psycho Mantis, Sniper Wolf (това е мацка!) и – не е смешно! – главният злодей и генетичен брат на Snake – Liquid Snake. Ха сега грабвайте речниците, пък да се посмеем заедно!

Странно, когато за пръв път си пуснах Metal Gear, и през ум не ми мина колко абсурдно е всичко това всъщност. Бях така погълнат от интрото и невероятния саундтрак, че всичко ми се струваше съвсем, ама съвсем на място. От първия миг та чак до последния надпис Metal Gear Solid действа като наркотик, пристрастиш ли се – отърване няма.

Играта започва без излишно протакане с едно подгряващо премеждие в подземен пристан с товарен кей, който е не по-голям от тристаен апартамент. Именно на това доста ограничено пространство авторите на играта са успели да демонстрират кажи-речи 90% от геймплея на Metal Gear Solid. И не защото геймплеят е елементарен или ограничен, а защото дори това миниатюрно късче от играта (която хич не е малка) е изпипано до самия ръб на съвършенството. Задачата е проста – трябва да се промъкнете в third person перспектива (основната в играта) през помещение, задръстено от няколко товарни контейнера и да се доберете живи и здрави до платформата на асансьора, който ще ви отведе при самия вход на базата. Без да ви забележат двамата пазачи.

Фасулска работа, а?

Не мисля така. Особено на повисоките трудности. Но въпросът не е в трудността, а в тръпката от това да останеш незабелязан. В горния десен край на екрана е разположено екранче, на което е изоб-

3RD PERSON ACTION

графика
звук
геймплей
общо



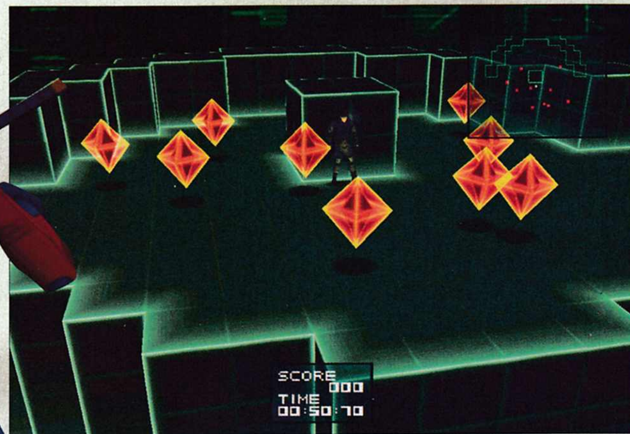


издател
Konami www.konami.com

системни изисквания
PII 233, RAM 64 Mb, Win9X, 3D Video, DirectX 7, Mouse, Keybord, Joypad







разено помещението, в което се намирате, евентуалните ви противници плюс зоните на тяхното полезрение. Тази "мини карта" е доста полезна с една малка подробност – открият ли ви, тя престава да действа.

И като говорим за откриване, да не забравя да ви спомена, че стъпките на Snake се чуват по-различен начин в зависимост от това дали ходи по циментов под, по метална платформа или пък шляпа в локва. И тъй като дори най-елементарните противници са надарени с генетично изострен слух, те тутакси започват да се чудят какво става дори и при най-малкия странен шум наоколо. Повтори ли се шумът – направо дотичват, а често дори отиват да извикат останалите си приятелчета. А изсипят ли ви се веднъж на главата, пазачите могат да ви изпратят за нула време във Вечните ловни полета, т.е. при последния сейв.

Та да се върнем отново на нашата мини-мисия в товарния пристан. Споменах ли, че Snake все още няма дори мухобойка, камо ли някое по-сериозно средство за умъртвяване? Което, разбира се, не го прави беззащитен, а само вдига допълнително градуса на напрежението. Я да видим сега

как можете да неутрализирате пазачите...

1. Можете да се приближите незабелязано в гръб, да ги сграбчите в мъртва хватка като използвате бутона за стрелба (май беше Ctrl) и след това да "помпате" със същия бутон докато прекършите врата на своя противник.

2. Номерът с душенето е доста полезен, но не винаги така лесно приложим. Ако пазачите са двама,



какъвто е случаят на пристана, вторият от тях може да дотърчи, докато се опитвате да видите сметката на първия. Няма проблеми – просто обръщате противника, който сте хванали във "вълча хватка", и го използвате като жив щит.

3. Ако ли пък сте пацифисти по душа и трошенето на вратове не ви е по душа, можете да се промъкнете зад пазача и просто да го хвърлите с техника от джиу-джицу. След като падне на земята, той ще е ошашавен поне за две-три секунди, за които спокойно ще можете да се измъкнете незабелязани.

4. Споменах ви вече за начина, по който противниците ви реагират на подозрителните шумове. Можете да използвате острия им слух против тях самите и да ги подведете. Просто накарайте Snake да почука по стената (с "екшън" бутона), до която е долепил гръб и пазачът тутакси ще пристигне.

Макар сюжетът да е по-скоро линеен, към всяка задача в MGS може да се подходи по няколко различни начина. Освен това цялата база ще бъде кажи-речи на ваше разположение с изключение на вратите, за които са нужни пропуски с по-високо ниво на сигурност. За да се справите с повечето босове също ще ви се наложи да търсите по-интелигентно решение от стандартното "натискай спусъка, докато затворът ти почне да щрака на празно". А някои от

босовете са до-о-о-ста неприятни, ей Богу!

Няколко думи за графиката. PlayStation версията на Metal Gear Solid изглеждаше наистина шашващо. Сега, с помощта на 3D ускорението, Metal Gear Solid наистина се сдоби с последното "заглаждане на ръбовете", което можеха да си пожелаят само най-придирчивите фенове на играта.

Мога да ви говоря още с часове за хилядите дребни, но наистина гениални хрумвания, с които Metal Gear Solid е натъпкан до тавана. За това как момчетата от екипа на играта са ходили специално до Щатите, за да запишат звука на оръжията, тъй като в Япония никой освен военните и полицията не може да притежава лично огнестрелно оръжие. За това колко скици и колко страници текст за изписани за всеки отделен герой. И тъй нататък, и тъй нататък... Но не, няма нужда. Както се казва "не искам да ви разваля обяда".

А, да, Хидео Коджима е създателят на Metal Gear Solid. А "домо аригато" означава просто "много благодаря".

Ивелин Г. Иванов









F/A-18E SUPER HORNET

ALBANIAN CAMPAIGN

Какво ли щеше да стане, ако Слободан Милошевич не беше сдал доброволно властта в съседна Югославия...? "На кого ли му дреме", щяха да си кажат повечето от вас и вероятно щяха да са прави. В крайна сметка вие сте геймъри, а не геополитически анализатори. На практика обаче вероятно щеше да се случи мазало, което доста да се доближава до сюжета на Albanian Campain, новият add-on към симулатора F/A-18E SuperHornet на фирмата Digital Integration.

Противно на името си новата кампания няма да ви занимава единствено с проблемите на албанското малцинство в Косово и опитите му да се отдели от Югославия. Става дума за нещо доста по-сериозно, а именно отцепването и на Черна гора. За Белград тази федеративна република има жизнено важно значение, тъй като осигурява стратегическия излаз на Адриатическо море. Ако я загуби, Югославия на практика остава без цивилен и военен флот.

Действието в "Albanian Campain" симулира хипотетичен втори конфликт между силите на НАТО и Белград. Авиацията на САЩ и нейните съюзници отново атакуват югоармията след като тя не само пак се разполага на територията на Косово, но сваля и автономното правителство на Черна гора. Като пилот на добре познатия ни вече F/A-18 E Super Hornet трябва да осигурите въздушна подкрепа на косовските и черногорските партизани, които се сражават срещу елитните сръбски части.

Всъщност играта няма да ви предложи нищо повече в сравнение с първоначалния вариант на симулатора. За съжаление, новата кампания е представена в доста безсюжетна форма. Просто ще можете да полетите на борда на новия F/A-18 E Super Hornet и да изпълните още няколко мисии, които общо взето нямат логическа връзка помежду си. Изобщо нямаше да ви занимавам с този симулатор, ако действието му не се развиваше толкова близо до нашата граница.

В F/A-18 E Super Hornet – Albanian Campain отново ще се наложи да се борите със странната и нестандартна система за управление, която Digital Integration се опитва да наложи. Според мен обаче тя си е чист мазохизъм дори за най-пристрастените фенове на свръхреалистичните симулатори. Почти невъзможно е да запомните десетките комбинации от по няколко клавиша, с които трябва да задвижите вашия Super Hornet. В случая проблемът е не толкова в трудното управление, а по-скоро в липсата на интуитивност. Все пак реализъм не се постига като тероризираш геймърите с неудобен интерфейс.

Иначе играта е един от най-реалистичните симулатори, правени до момента, но за съжаление е малко грозновато нарисувана. Ако искате да съкрушите сръбската армия, ще трябва не само да овладеете до съвършенство управлението на вашия F/A-18E, но и изпълнението на досадните предстартови процедури на борда на щатския самолетоносач "Роналд Рейгън". Само внимавайте да не сгазите хората от наземния персонал, докато рулирате по палубата, защото ще получите не медал за храброст, а поне десетина години военен затвор...:-)

Момчил Милев



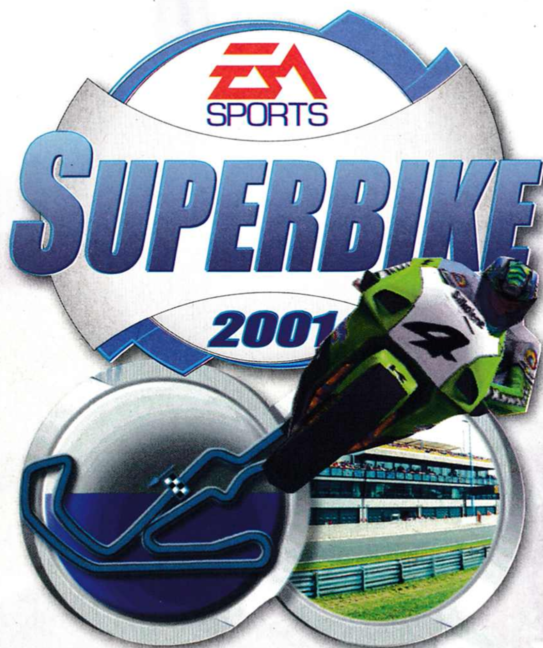
FLIGHT SIM

графика	★★★
звук	★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★

PC CD ROM

издател
Interplay www.interplay.com

системни изисквания
Pentium 233, 64 MB RAM
300 MB HDD, 3D Video, 4X CD-ROM, DirectX 7, Windows 95/98/ME



Защо на Запад мотоспортът е по-развит? Защо в България няма хубави писти за Формула 1 и Superbike? Защо не съм достатъчно умен и красив... :-) Тези и още много други въпроси, убеден съм, възникват в съзнанието на всеки любител на високите скорости у нас. Е, поне на първите два мога да се опитам да ви отговоря... :-)

Мотоспортът на Запад е на светлинни години поради няколко причини. Условията за живот са такива, че всяко детенце може спокойно да покара маунтънбайк на улицата, да се състезава с приятели и, дай Боже, един ден да яхне мотоциклет и да стане професионален състезател. Тук нещата не стоят точно така. Как бихме се почувствали, ако трябваше да ходите на училище с колело? Налага се да изтърпите множеството "добронамерени" шофьори, които отправят топли пожелания към родата ви и карат като герои от Carmageddon. Трябва да стоите дълго пред светофарите с надеждата, че когато светне зелено, ще успеете да преминете невредим. Трябва да дишате "чистия" въздух, пълнещ белите ви дробове с бензинови изпарения. Общо взето ще трябва да прекарате няколко "приятни" минути из автомобилния трафик. Е, ако това е предразполагаща обстановка, здраве му кажи...

Ако искате поне за малко да усетите как се чувства малкото детенце, отраснало в хармония с околната среда, закърмено с любов към всичко, което се движи на две колела, и станало състезател, опитайте Superbike 2001. В тази игра въпросното дете вече е поотраснало, притежава шофьорска книжка и виртуозно управлява

750-кубикови мотори

Но не се заблуждавайте, това не е стратегия а ла Sims, а е спортен симулатор:-). И докато още не сте изпаднали във възторг ще ви предупредя, че новата игра на EA съвсем не е толкова добра, както изглежда на пръв поглед. Кварталните двуколесни маниаци вече са израснали и са се продали на различни отбори – Suzuki, Honda, Kawasaki, Bimota, Aprilia, Ducati и Yamaha. И тъй като приятелчетата са повече от седем, във всеки отбор има по двама, а някъде и по трима пилоти. Най-общо казано, играта се състои в това да подхванете някой от младежите и да карате, докато не изпилите и последния комплект останали гуми. За деструктивните си цели можете да използвате тринайсет писти по всички краища на света.

Преди да се впуснете в

лудата надпревара

обаче ще трябва да конфигурирате добре мотора си. Възможностите за промени са много. Нещо наистина хитро е това, че може да коригирате чувствителността (sensitivity) на клавиатурата, джойстика, волана или с каквото там разполагате. Например, когато докоснете лявата стрелка, може да направите двойно салто или пък просто моторът да не реагира. Ако сте настроили копчето на по-висока чувствителност, несъмнено ще успеете да направите пируета. Ако обаче сте го направили "безчувствено", ще трябва да го задържите поне за 5-6 секунди.

Както при всяка игра от подобен тип, ще можете да изберете Training-, Singe Round- или Championship режим. Има и възможност за Split Screen, която момчетата от EA не са доизкусурили, и мултиплейър, които върви сносно може би само на компютрите в Пентагона. Графиката е единственото нещо, което внася малко цвят в тъй сивата обстановка на играта. Нека не забравяме обаче, че в първата част бе доста по-добра за времето си. Ще ви трябва поне Voodoo 2, за да подкараме Superbike 2001 на 800x600 с най-ниско ниво на детайлност.

Звукът не е с нужното качество за подобен тип игра. Това бе проблем и в предишната версия, но авторите май са решили, че сме се примирили с нискокачествените спецефекти. Този път те са се сетили да сложат коментар и по време на състезанието. Той обаче е толкова еднотипен, че има моменти, в които коментаторът повтаря една фраза 5-6 пъти подред.

Като цяло творението на EA май не е на нужната висота. Жанрът претърпя голям прогрес след излизането на игри от типа на Need for Speed: Posche Unleashed, Motocross Madness 2. Просто е несериозно фирма от калибъра на EA да пуска такъв продукт на пазара. Но нека не губим надежда, защото идва Colin McRae Rally 2 и други отдавна очаквани симулатори. Дано поне те не ни разочароват.

Орлин Широв



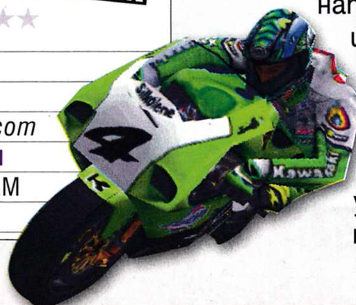
СИМУЛАТОР

графика	★★★½
звук	★★½
геймплей	★★★
общо	★★★

PC CD ROM

издател
EA Sports
www.easports.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM
350 MB HDD, 3D Video



MTV SKATEBOARDING

Не е нужно да си скейтър, за да играеш на MTV Skateboarding, но все пак помага. Е, за по-голямо удобство на геймърите екипът, който е правил тази игра, си е спестил някои реални последици от карането на скейт с голяма скорост и особено от пребиването с четириколесната дъска...:-) Но този факт в никакъв случай не разваля общото ми мнение, че това е доста приятна игра, която обаче, въпреки че ще има своите почитатели, надали ще се понрави особено на хардкор геймърите. MTV Skateboarding е сред малкото конзолни заглавия, които изглеждат повече от прилично дори след като бъдат преработени за PC. Единственият по-сериозен минус е управлението. Това е напълно обяснимо, защото контролерите за телевизионни игри са доста по-удобни, когато става въпрос за нещо от този тип. Можете да разрешите малкия проблем, ако разполагате с джойстик или геймпад с над 8 бутона.

За мое голямо учудване в MTV Skateboarding има и някакви наченки на история, а това е нещо, което в подобен тип игри обикновено просто не съществува. Вие поемате ролята на млад скейтър с амбиции за голяма слава. Първата ви задача е да спечелите училищното състезание, което не е особено трудна задача. След като преодолеете първото изпитание, местният скейтърски клуб ще ви покани за свой член. Преди това обаче ще се наложи да държите изпит за влизане в общността. В хода на играта е възможно да ви харесат дори от MTV. В този случай започвате да правите снимки за известната музикална медия. Историята продължава като

накрая стигате дори до Луната

където управлявате скейт в условията на ниска гравитация. Разбира се, след всяко ниво получавате право да си избирате по-добра дъска или по-хубава марка дрехи, с които да преоблечете вашия човек. Общо взето първото ми впечатление от играта бе, че е твърде сложна. Все пак дори аз – скейтър с няколко години практика - не можах да се класирам, въпреки че постоянно правех атрактивни трикове и ги навързвах един след друг. Впоследствие разбрах, че ключът към успеха се крие в разнообразието от номера, а не в сложността им. Допълнителни точки се получават, когато съчетавате изпълнения едно след друго, а също и когато се завъртите под определен ъгъл.

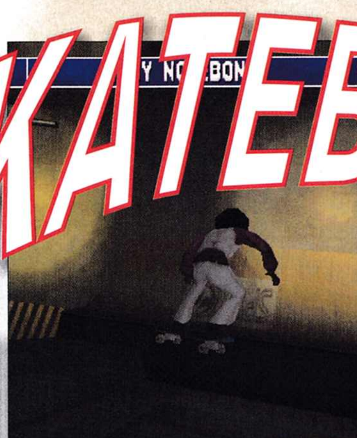
Графиката на играта е на доста добро ниво като движенията на играча са плавни дори и при по-слаб хардуер. Звукът на MTV Skateboarding е на стандартното ниво в сравнение с другите подобни игри. Специално внимание според мен заслужава музиката, която приляга напълно към играта. Присъстват известни банди като

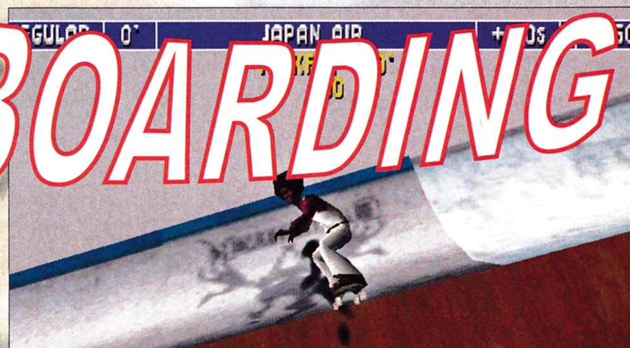
System of a Down, Deftones и Cypress Hill

MTV Skateboarding предлага няколко различни вида игра, но според мен внимание заслужават само Freeplay и Lifestyle. В първия случай вие свободно упражнявате техниката си на дадено ниво, а във втория следвате сюжета на играта (доколкото може да се нарече сюжет), описан по-горе. MTV Skateboarding е от онези заглавия, които нямат претенциите да са суперхит, но носят в себе си някаква доза нестандартност и новаторство. На мен това определено ми харесва, защото тъкмо когато си мислех, че всички идеи отдавна са изчерпани, ето че се появи нещо ново.

Бойко Маркинков











СИМУЛАТОР

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★☆	

издател
THQ http://www.thq.com

системни изисквания
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
16 MB Direct3D Video card
Windows 9x

DEEP FIGHTER



Има игри, от които кожата ти настръхва, но има и такива, от които ти идва да повърнеш. Поне за мен всички игри могат да бъдат разделени на три вида. Към първата част спадат произведения, изстрелващи даден жанр с едно ниво нагоре и предлагащи подобра графика, сценарий, звук и т.н... Такива заглавия могат да бъдат превъртани отново и отново. Винаги е хубаво те да са под ръка, в случай че ви замъчи носталгия по вече отминалите дни. Вторият вид игри са на ниво, но не ни носят нищо ново и осигуряват един-два приятно прекарани часа в някой климатично прецакан следобед. Към третата категория спадат онези дивотии, които са малък кошмар, връщат ви с поне пет-шест години назад и ви карат да си спомните как верният 486 стенеше при първото пускане на Windows 95. Ще се сетите и за кошмарните погледи, който баща ви хвърляше винаги, когато искахте да инсталирате на харда игра с размери над три дискети и при това компресирана с ARJ. Честно казано мястото на Deep Fighter е в последната категория. Ето и аргументите ми в подкрепа на тази теза...

Историята

Ако направите грешката да си пуснете този набеден симулатор, ще се озовете не в някое опасно и екзотично кътче на космоса, а на океанското дъно на собствената си мизерна планета. Ако сте се надявали да управлявате въоръжен до зъби подводен кораб, сто процента ще бъдете разочаровани от невзрачната и мизерна подводница, в която ще попаднете. Може би след около час ще си зададете и въпроса защо, за Бога, ви карат да вършите всевъзможни простотии, вместо да ви доставят весела порция стрелба. След още един час съвсем ще бъдете потресен от факта, че никой никъде дори не ви намеква каква е крайната цел на играта и кога би трябвало да свърши всичко това. Според една кратка статия в Интернет задачата е да се осигури защитата на вашата подводна база, за която междувременно се налага да ловите тонове риба и да събирате минерали. Тъпо, нали? Ако в края на краищата всичко върви добре, базата построява огромен кораб и всички щасливо отплуват към едно по-добро и светло бъдеще... :-)

Графиката

Версията, която ми попадна, разполага с два режима. Единият е 640X480, а другият 800X600. Само това би трябвало да е достатъчно, за да се досетите за какво става въпрос. В наши дни дори най-обикновените стратегии разполагат с по-добри визуални възможности. Едно от най-изумителните неща в тази игра са кратките клипчета, които се мяркат от време на време. Всъщност по-абсурдни неща не съм виждал, откакто преди около три години гледах "Флеш Гордън 2".

И така...

Защо не вземете своя увехтял геймбой, защо не си купите си нови батерии и просто не се отдадете поне за половин-един час на добрия стар тетрис, вместо да си губите времето с този тъп Deep Fighter? Според мен създателите на играта са се опитали да направят нещо като римейк на класическия хит от преди 5-6 години Subwar 2050 и са се издънили със страшна сила.

Сергей Ганчев

СИМУЛАТОР

графика	★★★½
звук	★★★
геймплей	★★
общо	★★½

PC CD ROM

издател
UbiSoft
www.ubisoft.com/usa/e399/deep.html
системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video, Windows 9x, DirectX

RollerCoaster TYCOON LOOPY LANDSCAPES

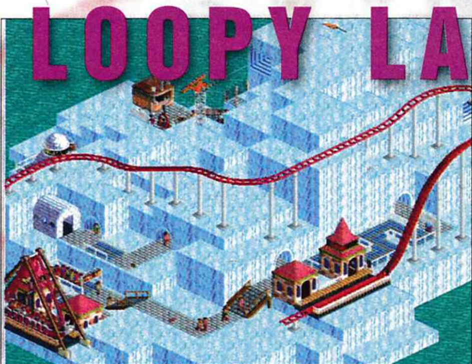






Неведнъж съм виждал как нова версия на някоя игра е по-тъпа от предишната. Случаят с Roller Coaster: Loopy Landscape поне за мен е малко по-различен, защото това е едно от най-идейните заглавия, което напоследък е влизало в моята не малка колекция. Харесвах в нея новаторски конструираният геймплей, остроумните хрумвания, които допринасяха за по-голям реализъм, и







забавните реакции на хората, посещаващи вашия увеселителен парк.

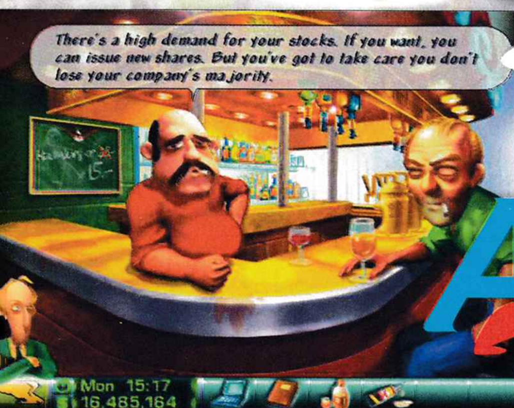
В новия add-on Loopy Landscape нищо от тези неща не е променено, но е пострадала същината на играта – а именно възможността да си построите свой собствен парк. За мое голямо съжаление повечето мисии в Roller Coaster: Loopy Landscape са базирани на идеята, че трябва да управлявате предварително построен парк. Ролята на играча се свежда до това да води рекламни кампании и да следи промените в цените на съоръженията. В най-добрия случай можете да покажете вашите конструкторски умения при слагането на някоя будка за сандвичи или захарен памук.

Все пак не липсват и няколко мисии, които изискват от вас да построите изцяло нов парк, но за целта трябва да прахосате минимум 15 минути в изравняване на терена, върху който сте решили да вдигнете примерно катерушка или нещо от този калибър. А ако се опитате да строите някое от по-големите съоръжения, само изправянето на земната повърхност ще ви отнеме МНОГО повече време.

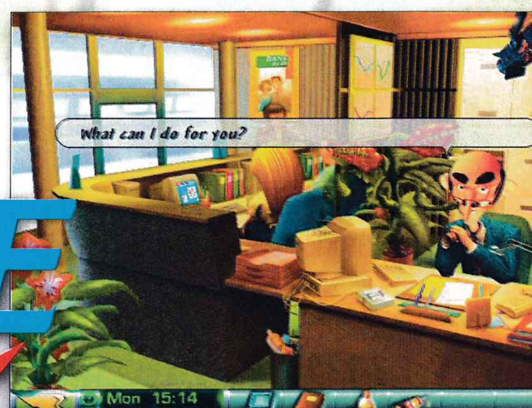
Май се престарах в описването на лошите страни от играта. Новите неща в Roller Coaster: Loopy Landscape не са чак толкова малко. Като изключим гореспоменатите минуси, към играта е добавен и един допълнителен вид нива (предишният add-on Corkscrew Foolie park имаше два вида) и немалко нови съоръжения, някои от които можете да си изтеглите безплатно от Интернет. Когато research-вате нови технологии, винаги слагайте по някой процент и на "Shops and Stalls", защото посетителите ви са много взискателни към тези малки сергии. Всъщност във вече построените паркове, където вашата задача е да бъдете мениджър, тези будки са единственото нещо, което можете да изграждате.

Промени в графиката няма. Добавени са нови звуци на различните roller coaster-и (това са самите увеселителни съоръжения). Може би негативното ми мнение идва оттам, че за мен чарът на Roller Coaster винаги е бил в създаването на нови паркове от нулата. В първата част на играта също присъстваха и нива, където трябваше не да строите, а да управлявате, но за мен те по-скоро бяха вид алтернативна игра, която просто разнообразяваше пейзажа. Да ви призная, свикнах с това да не мога да се намесвам в моя парк като конструктор и че всичките нови машини за research са напълно неприложими в новите нива. Но пък започвам да разбирам, че колкото и да ми се струва гадно, това е един съвсем различен стил на геймплей. Оригиналният RollerCoaster е за хора като мен, които обичат да почват на чисто и да завършат сами своя парк, а новият add-on – за любителите на готовите съоръжения и чисто икономическите симулации.

Бойко Маринков







Airline Tycoon

Икономическите стратегии от семейството на Tycoon-ите винаги са се славели като доста приятни и засукани игри (тук феновете на 3Д-екшъните могат да си gbgbkam на воля... :-)). Когато си пуснете Airline Tycoon обаче ще се сблъсквате със сплескани двуизмерни човечета, които щъкат навсякъде, и поне първоначално вероятно няма да разберете абсолютно нищо. Трябва ви поне половин час, за да загреете, че сте шеф на авиокомпания и задачата ви е да си купувате самолетчета, да организирате полети от един град до друг и в крайна сметка да печелите пари. Самолетите са нарисувани като детски играчки, а хората по-скоро приличат на карикатури. И по дяволите, кой ще ми каже защо главата на човечето ми е голяма, почти колкото неговото тяло? :-)

Но не само графиката е нелепа. Звукът също е под всякаква критика. По-печална музика не бях чувал отдавна. Тя е оформена като някакви семпли midi-файлчета, които след 20 минути игра така ще ви омръзнат, че трябва да сте луди, за да не ги изключите.

От пръв поглед ще забележите, че вашето летище е доста странно място. Отвътре то прилича на подводница, а отвън – на спортна зала. Вътре ще откриете билетни каси, барове, магазини, музеи, тоалетни, банки, будки за вестници и други обекти, каквито има на всяка аерогара. Но на една истинска аерогара няма да видите как четири еднакви пасажера вървят един зад друг или трима абсолютно идентични каубои с глуповати шапчици се шляят безцелно. Да не говорим за групите от по десетина дебели лелки с кичозни розови дрешки и малки кученца, които подскачат като зайци, но всъщност приличат повече на плъхове. Поне бабата с прахосмукачката, която напомня на скенер за оръжие, е само една. :-)

По всяка вероятност обитателите на вашето летище владеят и телепатията, защото обикновено половината от тях си мислят едновременно за едно и също нещо, а мисълта им е нарисувана в облаче над главата. Когато един човек мине покрай някой друг, той се “заразява” и започва да си мечтае за същото. Най-често облачето над главата на каубоите съдържа бутилка и чаша, а лелките си бленуват за шоколад.

Има и друг проблем. Човечето, с което трябваше да играя, явно имаше проблеми с пикочния мехур и непрекъснато ходеше до тоалетната. Е, изглежда това е резултат от невъзможността му да си разчете правилно графика на полетите. Курсовете на аеропланите се определят от вашия “герой”. Маршрутите са написани на табло в централното фоайе и вашият персонаж непрекъснато трябва да търчи до там от кабинета си, който се намира на втория етаж. Ако имате малко късмет и търпение, ще може да спечелите акции и от други компании, а дори и от съвсем различни търговски дружества. Така парите, с които разполагате, ще се увеличават в геометрична прогресия, докато накрая не задминете всички свои колеги в бранша. И както става обикновено, за награда ще получите потупване по рамото от вашия бос :-). Имайте предвид, че можете да влизате в гаражите и в багажното отделение на летището, да говорите с различните хора от персонала по телефона, както и да си купувате неща от магазина. Съветвам ви по-често да пиете кока-кола от автомата и да запомните добре пътя до тоалетната... :-)

Парите, които натрупвате, зависят от броят на превозените пътници. В края на всеки ден ще се отчитате за това пред боса. Е, ако другите самолетни мениджъри ви завидят, може да ви се случи и неприятност. На мен например ми взривиха офиса... И все пак основният мотив в играта е четенето и сметките, а не битките. Така че ако английският не ви е приоритет, не се захващайте с управление на летището. В случай, че компютърът ви работи на 100 MHz и има 8 MB RAM, тази игра може би ще ви позволи да се позабавлявате. Ако обаче разполагате с по-мощен хардуер, по-добре си вземете някоя нормална икономическа стратегия. Въпреки че в геймплея има нещо приятно и забавно, като цяло Airline Tycoon е голяма дивотия.

Свилен Енев

СИМУЛАТОР

графика	★★★★☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател
Infogrames
www.spellbound.net/airlinetycoon.html

системни изисквания
Pentium 133, 32 MB RAM
180 MB HDD, DirectX, Win 9x



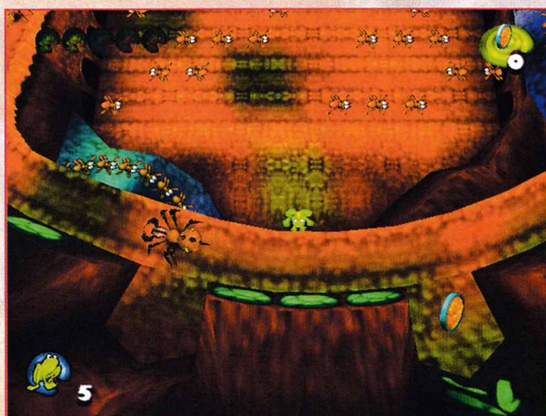


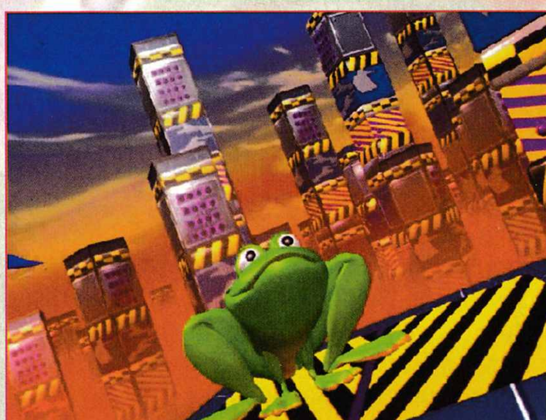
Не, не, не... това не е ретро статия, просто такава в този брой няма да има. Все пак издадохме цял извънреден ретро брой, нали? :-) Тази игра си е чисто новичка и при това съвсем актуална от гледна точка на графиката и изискванията към вашата машина. Тя не е точно и втора част на класическата игра от едно време, а продължение на един Frogger от 97-ма, в която главният герой все пак е ЖАБА!

Заглавието ще направи впечатление на англоговорящите, тъй като то по-скоро звучи като Жабар, отколкото като Жабок или пък като Жабчо, както го превеждаха едно време по екраните на огромните конзолни кашони. Целта на онази стара игра бе малко странна – да помогнете на жабата да премине през реката, в която плават успоредно наредени крокодили, костенурки, дънери, лилии и други водни прелести. Разбира се, не трябва да падате във водата. Казано накратко – някаква жабешка тъпотия...

За разлика от доста други "продължения" на класически конзолно-аркадни игри във Frogger (1997) и в настоящия Frogger II не се е запазила голяма част от първоначалната идея. Като се абстрахираме от заглавието, виждаме съвсем актуална jump&run игра от онзи тип, който кара типовете с Nintendo64 да джиткат по цял ден. Става дума за шантавия вид 3D-аркади, които просто не можеш да наречеш third person shooter по простата причина, че главният герой обикновено е прекалено безмозъчен и не може да се сети за каквито и да било сложни действия като сеене на смърт например. Една шарена жаба просто се разхожда наляво-надясно по нивата, а камерата я следва. Ако е нужно, гледната точка се завърта, така че почти през цялото време да се намира някъде зад вашето земноводно. Играта прави това толкова добре, че след половин час ви е гарантирано ако не морска болест, поне главоболие.







Както стана ясно, играта е разделена на нива, обединени в епизоди. Всеки от тях си има свой собствен стил на околната среда и гадовете. Босове, които трябва да бъдат разфасовани, не се забелязват. Колко точно са епизодите не знам, защото след 8-ия ми се скъсаха нервите да подскачам наляво-надясно. Както споменах по-нагоре, оръжия няма, което допълнително обезсмисля цялото начинание.

Из нивата има разни забележителни типове:

- пет други жаби, които трябва да спасите;
- пеперуди, които нашата крякаща приятелка прилапва от разумно разстояние. След като приключи с храносмилането им, тя започва да се чувства по-бърза, по-свежа или просто с още един резервен живот;
- гадове, които се пречкат и ви действат смъртоносно при допир.

Причината играта все пак да се нарича Frogger е, че разните гадове си обикалят в точно определени траектории – където има вода плуват на равни интервали, където няма – проявяват изобретателност и притичват. Общо взето нужните игрални умения отново се свеждат до бърз рефлекс и добра преценка за точния момент, в който да продължите напред. Точно както беше в предишните Frogger-и...

Иначе от гледна точка на разнообразието на препятствията Frogger II определено си заслужава няколкото часа. Авторите са си дали зор и са изобретили всевъзможни щуротии. Ще се наложи да преведете жабата през платформи, системи от бутони, скокчета, асансьори, завойчета, тунели, малки логически пъзели и на последно място – стада енергични гадове, които по принцип няма да ви посегнат, ако не им заставате на пътя. По нивата са пръснати и 25 монети. Ако успеете да ги оберете, може да преигравате даденото ниво, когато си поискате.

Има и някаква история, която се разказва в анимациите между епизодите. Ама вие така или иначе сигурно вече поглеждате с досада към края на абзаца, така че ще я спестя... :-)

Георги Пенков

JUMP & RUN

графика	★★★★☆☆
звук	★★½☆☆☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★½☆☆☆☆

PC CD ROM

издател
Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com/frogger2/
системни изисквания
Pentium 100, 32 MB RAM, 25 MB HDD
OpenGL, Windows 9x









Когато излезе първият Rainbow 6, реших, че съм намерил играта на мечтите си. И тя наистина бе такава – перфектна за времето си графика, идеален геймплей и най-впечатляващото – атмосфера от романите на Том Кланси, толкова допринесла за успеха (и трудността) на играта.

В продължението – Rogue Spear, повечето недостатъци (доколкото ги имаше) бяха изгладени, макар да останаха някои дразнещи дреболии. След като я изиграх, а повярвайте – това никак не беше лесно, започнах да си точа зъбите за следваща част, надявайки се тази линия на възход в качеството да продължи. Опитах да се залъжа със SWAT 3, обаче изобщо не можах да свикна да не застрелвам гадните копелета в мига, в който ги зърна.

И най-после настъпи дългоочакваният момент – Red Storm пуснаха на пазара новия си продукт, похвален ми от приятели като "Rainbow Six 3" и обещаващо наречен "Операции под прикритие". Седнах, разбира се, да я играя, опитвайки се да не танцувам от кеф на стола. Обаче, когато от Startup-менюто се разнесе убийствена музика, не издържах и се поддадох на еуфорията. Нещастната мебел още е счупена :-).

Като изпечен геймър skip-нах training-а и се хвърлих с главата напред в действието на първата мисия. И ме уби първият терорист, който срещнах. Явно, казах си аз, съм позабравил играта. Пуснах си една от тренировъчните мисии тип Lone Wolf (това значи, че играя сам, без екип и мога да си избирам броя на лошковците) и се заех да влизам във форма.

Хубавите неща веднага се набиха в очи и отново ключовата дума е "атмосфера" с главно "А". Ако не харесвате екшън-трилърите, едва ли ще разберете възторга ми, но за мен напрежението, което влива адреналин в кръвта, е от изключително значение за една игра. Тясната, клаустрофобична обстановка, дебнещият зад ъгъла враг... Просто мечта.

Крайно ми се понрави и шумът от стъпките, който е различен в зависимост от терена и в повечето случаи представлява леко шумолене. За разлика от всички останали 3D-shooter-и, където повереният ви мускулест батко трополи като стадо бизони...

И тук, за мое огромно съжаление, положителните страни на играта свършват.

Ред е на лошите новини. Не е за вярване, но пак ни извозиха! Сега ще разберете защо. В т.нар. Covert Ops нововъведения практически липсват.

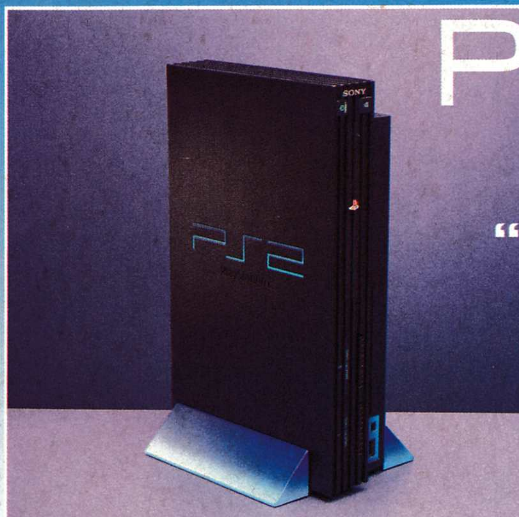
За звука – или лошо, или нищо. Музиката е ужасяващо монотонна, няма нищо общо с откриващото парче. Да не говорим, че ако не се сетите да я намалите в началото, тя ще е толкова силна, че нищо друго няма да се чува.

При движение през храсти шум липсва, но това не пречи на гадовете да ви убиват в гората още преди да имате визуален контакт с тях. Което пък ме навежда на мисълта за изключително ниското ниво на "човечност" на противниците ви. В смисъл, че не постъпват така, както би постъпил човек на тяхно място. AI-то им е много ниско и в повечето случаи действат откровено идиотски. Това се компенсира от свръхчовешката им точност и бързи реакции. Тъпо, нали?

Не е за вярване, но на целия диск, ако изключим тренировките, има само ТРИ мисии, които имах съмнителното удоволствие да премина за половин час.

С моя нередовен стомах прекарвам дневно повече време в тоалетната, което ме подсеща за мястото, където ще отиде точно сега дискът с играта :-(.

Петър Стойков



PlayStation 2
ИСТИНАТА ЗА "ЧЕРНАТА КУТИЯ"



Какво би трябвало да представлява една черна кутия? Накратко – мечтата на средностатистическия потребител. Малкото, черно нещо в пластмасова кутия, което ще си седи кротко върху телевизора, ще мига с лампички и ще служи едновременно за телефон, факс, видео, дисkплейър, компютър, перална машина... Добре де, това с пералнята беше майтап. Сигурен съм, че схванахте идеята. Забравих само да добавя, че въпросното чудо на техниката трябва да има само две копчета – едно за пускане и спиране и едно за... всеки случай :-). Защото негово величество Клиентът не трябва да бъде тормозен. Потребителят изпитва тих (и не дотам) ужас от борбата със засукани инсталации, упътвания с дебелината на "Тримата мускетари", или умопобъркващи словосъчетания от рода на "хардуерна несъвместимост". Освен това не бива да забравяме, че средностатистическият клиент няма хол с площ 300 кв. м, където да струпа на камара поне десетината парчета домашно видео, аудио и всякаква друга техника.

Майтапът настрана, новата конзола на Sony – PlayStation2 доста напомня за прословутата черна кутия и то далеч не само по цвят. В нея освен 128-битова видео игра са интегрирани още DVD-устройство и CD плейър плюс евентуална (предвидена за по-късен етап) възможност за Интернет браузинг, игра в глобалната или локална мрежа, онлайн телевизия, а защо не и за няколко прости офис-приложения като редактори на текстове и електронни таблици например. Нека не забравяме и за звука – PS2 поддържа стандартите Dolby Digital и DTS (Digital Theater Sound), но за онези от вас, които могат да си позволят глезотии като усилватели и специален набор от колони, разбира се. Твърде много информация като за начало, нали? Затова ще карам едно по едно...

ХАРДУЕР

CPU – 128-битов RISK-процесор Emotion Engine

Тактова честота – 294, 912 MHz

Cache – Инструкции: 16Kb, Данни: 8Kb + 16Kb (Скрипт)

Системна памет – 32 Mb Direct RDRAM, пропускателна способност – 3,3 Gb/сек.

Производителност при операции с плаваща запетая – 6.2 GFLOPS

3D геометрична трансформация – 66 милиона полигона за секунда

Хардуерен декодер на изображението – MPEG 2 (DVD качество)

ГРАФИКА

CPU – Graphics Synthesizer

Тактова честота – 142, 456 MHz

DRAM трансфер – 48 Gb/сек.

Максимална производителност – 75 милиона полигона за секунда

ЗВУК

CPU – SPU2+CPU

Брой на гласовете – ADPCM: 48 канала при SPU2 плюс програмируеми гласове.

ДИСКОВО УСТРОЙСТВО

CD-ROM (24 скоростен), **DVD ROM** (4 скоростен)

Само един момент да избърша морното си чело... Сложничко се получи, признавам. В случай, че поне 50% от по-горния абзац ви звучат на старомонголски (точно като на мен), ето ви малко разяснения за простосмъртни хора.

Преди всичко ми се иска да добавя нещо за тактовата честота на основния процесор. Няма спор, че 300 мегахерца не звучи доста впечатляващо на фона на последните Pentium-и. Освен това етикетът "emotion engine" е по-скоро рекламен трик. Разбира се, че и това е процесор като всички останали. Той оперира с данни, а не с емоции. Ще ви издам една тайна, номерът е не в централния, а в графичния процесор (въпросния Graphics Synthesizer). Точно като при архитектурата на първия PlayStation и този път съвсем логично големият зор се стоварва на неговите рамене. Нека не забравяме, че в света на игрите всичко върви към 3D...

Поне на хартия графичният процесор е способен да опука 75 млн. полигона в секунда, което е кажи-речи два пъти повече от способностите на коя да е видеокарта за PC в момента. Да не забравяме и за богатия набор от 3D ефекти, които поддържа Graphic Synthesizer-ът на PS2. Колко богат? Ами толкова, че да кара шефовете на Sony да се изнервят при мисълта, че масовото навлизане на HDTV (High Definition Television) е все още въпрос с неясно бъдеще. Накратко HDTV е телевизионно изображение с качество, което е сравнимо единствено с това на PC-мониторите. За евентуал-



ната разделителна способност на телевизорите от ново поколение все още може само да се гадае. Но безспорен факт е, че графичната мощ на PlayStation2 вече е достатъчна, за да се справи с подобно предизвикателство.

СЪВМЕСТИМОСТ

Старите конзолни фенове вероятно вече си блъскат главите над този болезнен въпрос. Всъщност коя да е от игрите за първия PlayStation ще може да се играе и на PS2. Това се дължи преди всичко на факта, че кажи-речи целият PS1 (както вече ще се нарича добрият стар PlayStation) е интегриран в архитектурата на PS2 и натоварен с ролята на входно/изходен процесор... Какво! Старите PlayStation игри с 3D ускорение? Супер! Един момент, изпуснете парата. Нещата не стоят точно така по ред скучни за обяснение причини. Всъщност лека промяна в графиката на PS1 игрите ще има. В менюто на PS2 има подменю TEXTURE MAPPING. Ако в него изберете опцията COMPATIBLE, старите игри на практика ще изглеждат по същия начин. Ако ли пък изберете SMOOTH, ще задействате нова функция, която не е точно 3D ускорение, но по думите на някои върши чудеса.

"Чудесата" в случая се изчерпват с лекото размазване на пикселите от фона, докато фигурите на преден план си остават същите. И слава Богу, защото просто вече съм виждал чудесата на прехваления Bleem! и смея да твърдя, че в 99% от случаите резултатът си беше чиста "манджа с грозде". Когато една игра не е правена за 3D-ускорение, тогава май е по-добре да я оставим такава, каквато си е.

Не съм виждал как точно работи SMOOTH опцията в действителност, но впечатленията ми от няколкото уж изумителни скрийншота по системата "преди и след" са, че няма абсолютно никаква разлика. Да чукна на дърво, все още съм добре със зрението. С две думи, радвайте се на факта, че нито една от вашите PS1-игри няма да отиде на вятъра.

Освен това спомняте ли си кое беше едно от най-досадните неща в стария PlayStation? Точно така – времето за зареждане. И как иначе, та нали неговото праисторическо CD-ROM-че беше едноскоростно! Новата конзола PS2 ще разполага с 24-скоростен CD-ROM, което може да не е върхът на сладоледа, но пък е повече от достатъчно.

ДЖОЙПАДЪТ

Винаги съм казвал и ще продължа да го твърдя, че няма по-добър джойпад от този на PlayStation. Нито сред конзолните аксесоари, нито сред тези за PC. Това безспорно е най-удобното, най-функционалното и – не на последно място – най-нечупливото нещо от този сорт, което някога съм държал в ръцете си. Джойпадът на PS2 е черно на цвят копие на своя предшественик. Разликата всъщност е само една – всички, ама абсолютно всички бутони на PS2-джойпада са аналогови! "Цифровият" бутон има две позиции – натиснато и отпуснато, докато аналоговият му събрат отчита няколко степени на натиск, респективно – на отпускане.

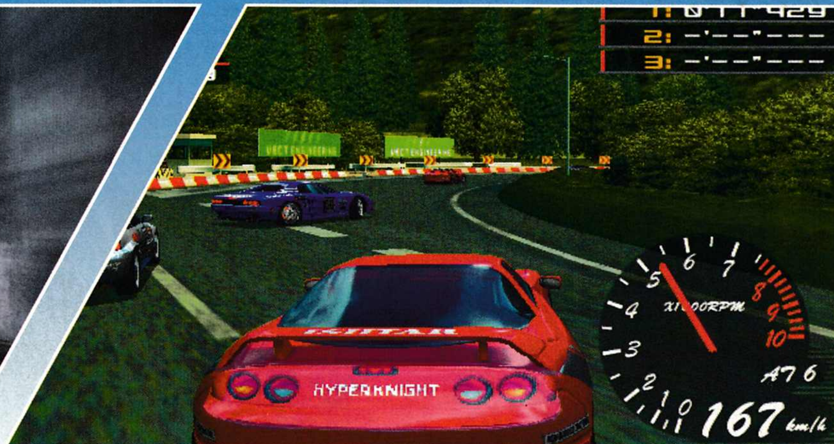
Все още ли не разбирате накъде бия? Ами представете си, че играете рали. Единият от бутоните е назначен за газ, друг пък – за спирачка. Ако бутонът на ускоряване е цифров, той ще отчита две положения – с газ и без газ. Да де, но това не е електрокар, а – да речем – Porsche Boxter. От друга страна, ако бутонът е аналогов, между двете крайни положения ще има множество междинни степени. Sony твърдят, че техните аналогови бутони различават 256 различни степени на натиск. Нямам повече коментари.

ПОРТОВЕТЕ

USB порт – интерфейс за свързване на периферни устройства, който е на път да се наложи дори в PC- и Mac-платформите. Освен няколкото "дребни" преимущества, като например факта, че е цифров, че е по-бърз или че към един такъв порт могат да бъдат включени едновременно няколко устройства, USB се характеризира и с още една малка особеност, която маниаците сто процента ще оценят по достойнство. Вече, за да включите ново USB устройство, не е нужно първо да изключите компютъра или конзолата си.

I-Link порт – Той е известен още като "Firewire". Това изглежда ще е новият стандарт за трансфер на цифрова информация между устройства. Вече доста камкордери, лаптопи и други цифрови джаджи имат такъв порт и могат да бъдат свързани, за да потекат помежду им звуци, изображения, информация и какво ли още не по ед-





на единствена тънка жичка. Основно преимущество – СКОРОСТ!

Наистина засега няма нито едно периферно устройство за PS2, което да се прикача към някой от двата порта. Но повярвайте ми, това положение ще се промени много скоро.

НОВАТА МЕМЪРИ-КАРТА

В случай, че никога не сте играли на видео-конзола, ще се наложи да ви обясня какво всъщност е предназначението на мемъри-картата. Това малко, пластмасово блокче няма нищо общо със системната памет. В PlayStation мемъри-картата служи само за записване на сейвовете от всяка игра. Тя (нейният базов модел) е разделена на 15 блока и всеки от сейфовете на различните игри обикновено изисква по един такъв блок. Има обаче и немалко игри, чийто сейфове гълтат по три, четири, че и повече блока. Всеки сейф може да бъде изтрит или пък прехвърлен на друга мемъри-карта благодарение на втория слот за мемъри-карти.

Базовата мемъри-карта на PS2 ще има обем от 8 Mb (8 пъти повече от тази на PS1). Тя отново ще бъде използвана предимно (и засега единствено) за съхраняването на вашите сейфове.

Може би сте чували за проблемите на новата конзола веднага след премиерата ѝ в Япония. Ставаше въпрос за това, че някои от машините отказваха да разпознаят DVD-дисковете и съответно да ги "просвирят". Оказа се, че причината е в мемори-картата, където първоначално се съхраняваха DVD-драйверите на PS2. Sony ликвидираха проблема почти мълниеносно като прехвърлиха драйверите в чип, който е интегриран в самата машина.

DVD

Това са трите магически буквички, които вече превзеха сънищата на всеки втори аудио/видео маниак. Включването на DVD драйв в новата конзола беше наистина гениален ход от страна на Sony. Дали PS2 е пълноценен DVD плейър? С една дума – ДА. Пускането на DVD диск с първите японски PS2-машини обаче явно е било едно малко приключение. За целта е било необходимо първо да пъхнеш мемори-картата с драйверите в слота, след което да заредиш нужните програмки от специалния DVD start-up диск, да го извадиш и да сложиш (най-после!) DVD диска, заради който всъщност извършваш цялата операция. Досадно, а! Добрата новина е, че европейската версия на PS2 няма да се нуждае от тези сложни ходове. Освен това вече има дистанционни за PS2.

Като теглим чертата, това прави един доста приличен DVD плейър, не мислите ли? Е да, остава регионалното ограничение, но доколкото знам вече има чипове и дори чийтове, които позволяват на японска машина да се гледат американски DVD-та. Предполагам, че е въпрос на време и този проблем да отпадне.

ИНТЕРНЕТ

Отначало се говореше, че PS2 ще включва и модем. Разбирай връзка с Интернет, e-mail, on-line гейминг и т.н., и т.н. В движение се оказа, че "вграждането" на какъв да е модем не е чак толкова добра идея. И така PlayStation2 се появи без въпросното устройство. Не че към USB-порта не може да се включи USB модем. Проблемът е, че освен хардуер за Интернет-браузинг ви е необходим и някакъв софтуер. Засега никой не се е засилил да пише, а камо ли да издава Интернет-браузър за PS2.

Тогава какво? Sony са решили да заложат изцяло на broadband връзката, тъй като според тях 56K-модемите щели само да представят в лоша светлина тяхната скъпоценна машинка. Какво е broadband връзка? За дългия отговор просто нямаме време и място. Краткият е – несравнимо по-бърза (в десетки пъти) връзка, която може да бъде използвана перфектно и за Интернет услуги и браузинг.

Естествено, идеята на Sony е доста по-амбициозна от това да бъдат просто Интернет провайдър. В начален стадий е проектът им за своеобразен broadband сървър, който ще осигурява на абонатите на практика всичко, за което могат да си мечтаят – от филми и музика до цели игри. Вече се носят се слухове, че малко след реализирането на broadband проекта всички-PS1 игри ще могат да бъдат изтеглени безплатно по кабела. Звучи прекрасно, нали? Но не бързайте да изхвърляте своите игри за старата конзола. Очаква се broadband връзките да се наложат масово в Англия да речем към края на 2001 година. Колко ли време ще е нужно тогава на България?

ПРЕМИЕРАТА

Както знаете, японската премиера на PlayStation2 се състоя през април. Първоначално беше планирано об-



що евро-американско PS2 представяне. Към края на лятото обаче стана ясно, че на заплануваната дата (26 октомври 2000 г.) новата конзола ще появи само в САЩ. Европейската премиера беше преместена с около месец напред за 24 ноември. Познайте от три пъти дали България е включена в списъка на облагодетелстваните територии. Точно така, не е включена! От Sony България твърдят, че PS2 ще се появи и у нас, но най-рано през януари догодина. Въпреки това се носят слухове, че демонстрации на PlayStation2 ще има на тазгодишното BAIT Expo.

ЦЕНАТА

Българската цена? Божа работа. Слуховете са за около 450 щатски долара. Засега е абсолютно ясна само цената за Щатите – 300 долара, и за Англия – 300 паунда. Сещате се, че британците изреваха яко нещо в стил "Грабят ни!". Хладнокръвният отговор на Sony беше, че цената за всеки от различните пазари е съобразена с местния покупателен потенциал и със съответните данъци и такси.

БЪДЕЩЕТО

Наскоро президентът на Sony Computer Entertainment International Кен Кутараги спомена, че не е изключено PlayStation3 да бъде изцяло интегриран в някой от страхотните нови телевизори на фирмата. Според него подобна идея следвала естествения ход на еволюцията в областта на домашните забавления. А споменах ли нещо за някаква си "черна кутия" в началото на това писание или само така ми се струва?

И тъй, да търпнем ли в очакване на българската премиера на PlayStation2 или да заложим на доброто старо PC? Или пък на X-Box, да речем. Принципно погледнато, 450 долара не са никак малко пари. НО... един приличен DVD-плейър в момента струва около 300 долара. Един качествен персонален компютър, с който да играете на воля, излиза поне 800 долара. Да ама къде ти компютър, къде ти видеоигра, ще кажете. Разликата вече далеч не е като за два пъти повече пари. Нека сложим на везните и пълната съвместимост на PS2, липсата на каквито и да било инсталации плюс всички екстри, на бъдещата конзола. Аз лично не бих се замислил и за секунда.

Ивелин Г. Иванов

Wizards&Warriors

Забелязвате ли как hardcore RPG-тата стават все по-малко и по-малко? Истина е, че се нароиха множество Diablo-клонинги (някои по-добри, други по-лоши), а те не могат да задоволят напълно потребностите на по-зрелите фенове. Последното добро заглавие беше Might and Magic VIII на 3DO, но и то бе попретупано и повече приличаше на add-on, отколкото на самостоятелна игра. Точно затова с голям интерес очаквах да се появи новата творба на Activision Wizards and Warriors.

Кои са най-важните елементи в едно качествено RPG? Верният отговор не е, че са неговата цена и количеството полуразголени женски персонажи :-). Просто всяка игра от този тип се превръща в боклук без оригинален сюжет и удобен интерфейс. Липсата им може да съсипе и най-добрата идея и нито отличната графика, нито гениалната музика оправят нещата. Историята трябва да е увлекателна, добре разказана и умело комбинирана с разнообразни куестове, които да я обогатят. Другата съставка от рецептата за идеалното RPG са битките. Те не трябва да са натрапващо много, защото играта може да се превърне в усложнена имитация на Quake. Ако пък сраженията са отегчително малко, RPG-то се изражда в адвенчър (а на нас не ни се занимава с куестове в момента :-)). Черешката на върха на тората най-често са добре измислените магии, без които иначе добра ролева игра може да се превърне в еднотипно клане. Ако сте забелязали, именно това е формулата, която превръща епизодите от поредицата Might&Magic в хитове.

Първото, което ще ви направи впечатление (за жалост лошо) във Wizards & Warriors, е интрото. Ехо-оо, Activision, вече е 2000 год., а не 1998-ма :-)! Качеството на филмчето е на нивото от Warcraft II, но това можеше да се преглътне, ако историята беше поне малко по-интригуваща...



Преди много, много години, в едно далечно царство живеела една гад

Тя била толкова голяма, че спокойно можем да я наречем гадище. И понеже всяка гад изпада в депресия от скука, нашата решила да тероризира местното население. Но да тормозиш хорицата само с лапи и мръсни помисли не е много болезнено и ефективно. Затова гадището си взело меч, ама мно-о-о-го специален меч. Особеното в него бил не рубинът на ефеса, а острието. Изковано от древни майстори (нали знаете, те древните само това правят – създават разни полезни нещица за бъдещите герои), от едната си страна то носи силата на доброто, а от другата – духа на злото. Двете сили се взаимоуравновесяват, ако оръжието попадне в ръцете на човек с добро сърце. Но нашето гадче определено не е от този тип, още повече дори не е човек. Така че можете да си представите какво настъпва. Настанали кръвопролития и безредици, цялата земя се изпълнила с маги-

графика	★★★★★
звук	★★★
геймплей	★★★
общо	★★★½

PC CD ROM

RPG

издател
Activision www.activision.com

системни изисквания
PentiumIII 450, 64 MB RAM, 800 MB HDD
16 MB Video, 24x CD-ROM
Windows 9x







чески същества, които искали да убиват, грабят, бесят и изяждат. Вашата задача е да се преборите с гадчето, да му свиете меча и да спасите света, ако преди това не сте умрели от коварна стрела или от скука. Както виждате, раздел "сюжет" спокойно може да получи среден 2.50.

Началото

След тежка вечер се събуждате с още по-тежък махмурлук в едно градче. Все още сънени отбелязвате, че по улиците му бродят само старци, деца и жени. С мръсно хихикане се насочвате обратно към кръчмата. Именно там създавате героя си и събирате неговата компания. Имате на разположение 10 раси (елфи, феички, джуджета, слоно-, тигро- и прасоподобни животни, мишки, хора и т.н.), всяка от тях с уникалните си бонуси. Героят може да бъде мъж или жена, които също имат различни способности. Следва избор на една от четирите професии. Това са класическите воин, маг, крадец и монах. Трябва да изберете и още пет негови придружители.

За начало е добре да направите група от fighter-и, един маг и монах. С нея можете да изкарате цялата игра. Това се дължи предимно на системата за бой. Феновете на Might and Magic ще останат неприятно изненадани от липсата на Turn mode, а Quake-маниаците – че няма базука. Около

90% от играта ще прекараме в безразборно кликане

по екрана и ругаене по адрес на фирмата-производител. Наистина не очаквах такова нещо от създателя на Wizardy – една от най-успешните RPG-серии в геймърската история. Както вероятно знаят по-старите от вас, г-н D. W. Bradley е участвал в изработването на епизодите от IV до VII.

Освен това не знам защо Activision са нарекли играта Wizards and Warriors при положение, че всеки опит за използване на магия води до смъртта на половината ви група. Докато вие се туткате да нагласяте курсора, врагът не спи, а удря, хапе или разказва тъпи вицове. А ако поискате да излекувате някой герой с отвара, то бойното поле се превръща в миниатюрно каре (3 на 5 см.) в горния десен ъгъл на екрана и посмъртно разбирате, че онази купчина пиксели е всъщност вълк. AI-то на играта е друг проблем. Ако се разтичате по нивото, скоро след вас се оформя една малка потеря и логично се стига до Game Over. Едно от малкото свежи хрумвания е черепчето, което остава след героя ви после.

Като споменах AI, не мога да не се спра и на странните същества, населяващи близката горичка. Например доста комична е реакцията на тролчетата, когато ги оставите на червено. Гадчето промърморва

"Run trolly, trolly"

но вместо да си плюе на петите, продължавада ви млати, докато евентуално гушнете букета. Пак там (на една полянка, в близката горичка, ама без сърнички и зайчета :-)) се появяват полу-жени – полу-кози (без мръсни асоциации, моля). А-а и да не забравя – създанията са полуголи. Тези същества се залепиха зад мен и просто се смееха истерично и подскачаха насам-натам. Най-накрая ми писна и заклах едната... И добре, че героите ми тичат бързо. Всъщност бягането е друг абсурд – героят ви може да прекоси в свински тръст два метра и да се запъхти като депутат, останал без мерцедес и личен шофьор :-).

Градовете във Wizards & Warriors са дразнещо статични. Едно време например ми беше доста приятно да се разхождам по улиците на Celeste в Might and Magic VII и да пия от фонтанчетата. А ако някой ме преследва, да го подмамвам в лапите на градските пазачи, след което да гледам клането от безопасно разстояние. Тук такива работи няма да видите. Всъщност градовете са два и във всеки от тях ще намерите нужните ви магазини и тренировъчни арени. Пропуснах да ви кажа, че след като съберете малко опит и внушително количество пари, ще можете да ъпгрейдвате героите си в по-високи длъжности.

За да подкараме играта, се нуждаете от поне 64 MB RAM (желателни са 128), но наистина графиката си струва. Музиката също е добра, но в сравнение с M&M 7 и 8 тя е кръгла нула.

Не ме разбирайте погрешно – играта е приятна и няма да се разочаровате, ако си я купите. Критикувам я, защото бях вложил големи надежди за нея. Все пак тя ми отне почти цяла седмица, а това говори добре за нея. А и нали трябва да си убием времето до излизането на M&M IX.

Георги Панайотов

BLAIR WITCH VOLUME 1 RUSTIN PARR




Robin : The bottles. Haunts are frightened by the music the wind plays on em'.

Филми на ужасите има колкото си щеш, но истински хорър се среща рядко. Към споменатото изключение се включва и вече придобилият култов статус по широкия свят филм Проклятието Блеър. Той мина през нашата страна доста незабележимо и не срещна радушния прием на публиката, както стана в Европа и САЩ, а беше грубо разчепкан и оплют от родната критика (ако не вярвате, потърсете в архива на www.netinfo.to секцията за кино). По света обаче филмът стана сензация поради две причини - първо, защото атмосферата на загадъчност и хорър-тръпката бяха вцепеняващи (просто друга, по-подходяща дума не мога да се сетя) и второ, защото този филм доказа на света, че не е нужно да разполагаш със свръхбюджет, за да постигнеш касов успех и да осигуриш старините си. Просто тримата млади и ентусиазирани автори и режисьори през миналата година успяха да получат $140.000.000 приходи срещу смешните за кино-мащабите инвестиции от $35.000!!! Така че излизането на играта Blairwitch Project изобщо не е изненада. Все пак живеем в свят, където интересът клати феса! :-)

Разбира се, колко често се е случвало да виждаме на пазара игри, които използват безбожно скъп лиценз, а същевременно като геймплей и атмосфера издишат катастрофално. Достатъчно е да ви спомена само Джурасик парк или ако щете Терминатор. За щастие в случая с Blairwitch Project нещата стоят по-добре, но пък тук може да се забележи разлика между идеята на филма и компютърната реализация.

Страх...

Ако хората, които познаваме, ви се струват пребледнели и вцепенени, ако усещаме нощем странен полъх и виждаме вампири и върколаци, тогава трябва да се обърнете към Spookhouse - секретна служба със задача да "усмирява" блудните души на зомбираните и да намира подходящи парцели за техния гроб. Историята малко прилича на Досиетата Х - имаме двама главни герои, Stranger и Elspeth Doc Holliday. Stranger е печен тип с шлифер от 60-те и хумор от въпросната епоха, който много, ама много добре кълца вампири. Doc е чистокръвна англичанка, голям ентусиаст като Stranger и също толкова ненормална, хобито и е копаене на 5-метрова яма. Естествено има и евтина любовна история, но на Doc изобщо не му пука за своя колега и нещата са сведени само до ниво бизнес отношения.

В началото на играта Doc трябва да се впусне сама в приключението. Stranger остава безмълвен. Мисиите са удачна комбинация от два основни компонента - класически адвенчър и 3D-екшън от гледната точка на страничен наблюдател. Doc изучава терена и разпитва всички хора наоколо. Разговорите са доста добре направени и изключително подходящо се вписват в страховитата атмосфера.

Черна магия...

Гоненето на вещици и на вампири всъщност не е първостепенната задача. Това ме подсеща, че е хубаво все пак да спомена нещо и за историята, около която се развиват събитията. Doc Holliday има за задача да направи разследване на събитията в малкото градче Бъркитсвил, където се случват повече от странни неща. Загадъчно са изчезнали седем малки дечица, след което труповете им са намерени и целият град е парализиран от паника. Заподозрян е Ръстин Пар, който мърмори нещо за ритуални заклинания, гласове от отвъдното и вещици. По бързата процедура той е обвинен за убийствата и обесен.

Мисията на Holliday е да проучи странните обстоятелства около смъртта на дечицата и да разбере дали Ръстин е виновен. За целта тя действа под прикритие, разговаря с местните хорица и се опитва да научи повече за живота и странностите на обесения. Така се появяват малки куестовски задачки, а за решаването им си записвате разни работи в бележник върху монитора ви. В повечето случаи целта ви се състои в това да подредите в правилния ред разпитването на жителите. След като свършите тази задача, трябва да се въоръжите в местния мотел и да отидете

На лов за вещици!

Създателите от Terminal Reality са направили един нелош battle engine. Управлението на вашата героиня по време на бой е доста олекотено, като си служите с клавиатура и мишка. Също така противниците не са безкрайно трудни и нещата не свършват отчайващо бързо в полза на лошите.

Освен оръжията за усмиряване на опърничави вещици Doc разполага и с някои други полезни нещица: компас, сензор за засичане на опас-

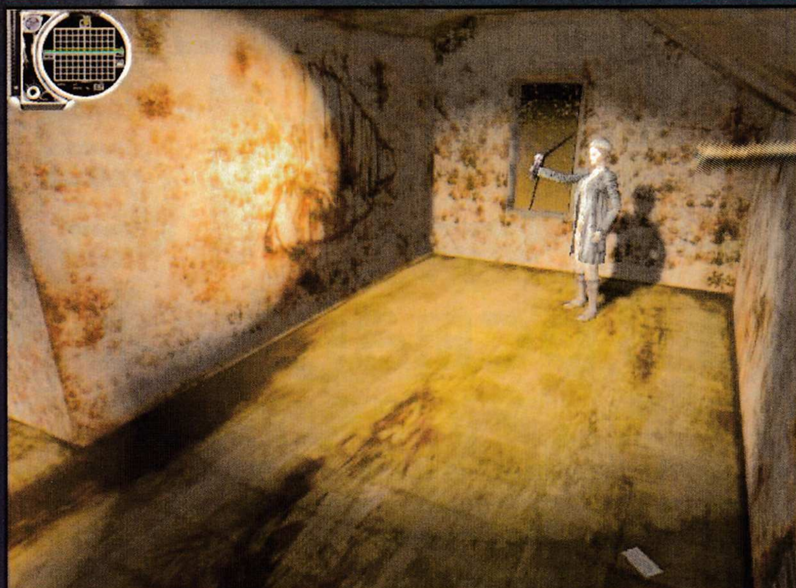
HORROR ADVENTURE

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★½

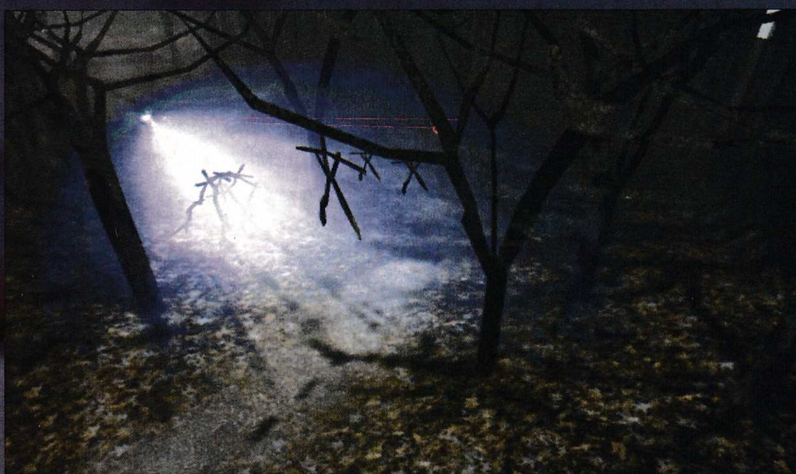
PC CD ROM

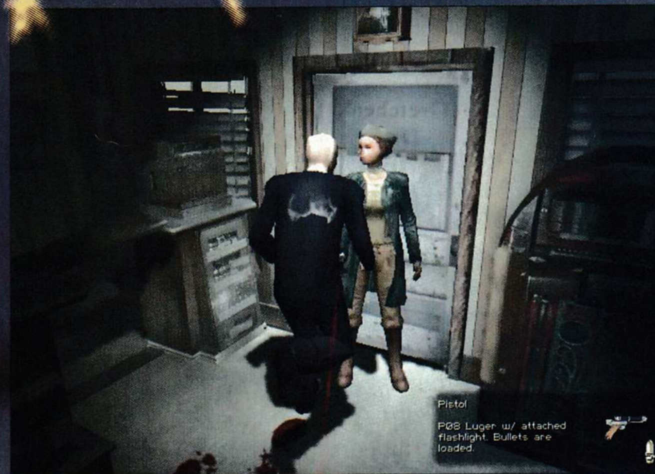
издател Gathering Of Developers www.godgames.com

системни изисквания
P II 400, 64Mb RAM, Windows 9x, DirectX 7, 3D Video, 1 Gb HDD Space









ност (ако наблизо има вещица, ще разбереш много бързо), джобно фенерче. Към цялото това оборудване трябва да добавим и самонасочващия се лазерен мерник. Всъщност споменах ли, че действието се развива през 1941-ва! :-)

Малко факти

Графично нивото е изключително добро - 32-битов цвят, рендирана графика, разтърсваща тъмнина и мрак. Обърнато е особено внимание на дребните детайли, като например рушащи се стени, мрачни гробища или пък меланхолична гора. Всеки елемент подкрепя страховитата атмосфера. С помощта на фенерчето можете да разгледате изключително детайлно всеки елемент, ръб или тухличка, докато през това време странни дълги сенки ви карат да се питате дали сте сами...

На също толкова добро ниво е и звукът. Като изключим безупречния диалог, останалите ефекти подчертават страховитата атмосфера. Как ви звучи внезапно изхъркване до някоя врата или пък неясни стъпки зад вас! Падаща капка вода в заседяла локва или неясно мучене на зомби! Влудяващо...

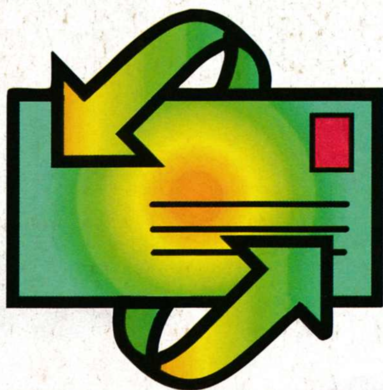
След толкова много хвалби е време и за критика. Blairwitch разполага само с два сценария, които въпреки високото си ниво, са твърде малко за по-задълбочена игра. Освен всичко друго тя има доста солени хардуерни изисквания и е нужна инсталация от един гигабайт. Големината на играта създава мизерии, когато се сменят отделните действия, така че не се притеснявайте ако изчакате 5-10 минути, докато започне следващата сцена. Хубаво е хардът ви да е по-бързичък...

Досадно е разпитването на жителите, които при това в повечето случаи ви дават доста информация, свързана с темата "Проклятието Блеър", но тя има адски малко общо с търсеното от вас. Неприятен е изборът на камери при екшън-сцените, което донякъде разваля доброто впечатление от графиката. Фактът, че имате само едно копче за стрелба и отваряне, също не е повод за хвалба, защото ви се налага да използвате амунициите си за глупости. Също така целите в някои от задачите са доста неясни и зле обяснени, което по-скоро обърква, отколкото да постига желания ефект за мистификация.

Въпреки тези малки проблеми, хората от Terminal Reality са положили немалко усилия и са създали една страшничка игра, която предизвиква неволно потръпване в сърцата ви при най-малкия неясен шум. Всъщност Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr е първата част от трилогия, свързана с темата за Проклятието, като всяка отделна част ще се прави от различни фирми.

Това донякъде и обяснява факта защо играта е толкова кратка. В крайна сметка Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr е за всички, които са играли с голям кеф Resident Evil например. Щ е очаквам с нетърпение, какво ще ни предложат другите две части.

Александър Бойчев



писма
pisma@pcmania.bg

А СТИГА С ТОЯ WINDOWS!

From: Ivaylo Stoichev <babametza@abv.bg>
Subject: Linux-geddon :|")

Mdam, eto che prochetoh i tozi broi na PC Mania i pak nishto... ne, ne si mislete che spisanieto ne stava – boje mili ne e taka!

Noooo (vinagi ima edno NO) prosto imam edna zabelejka, ili po skoro jelanie... Kupuvam si spisanieto ne zaradi igrite (ha – shte vuzkliknete vie, toq e oburkal adresa!) e da ama NE. Az ne sum gamer – edinstvenata igra, koqto igraq s udovolstvie, i koqto mi izqjda i bez tova malkoto free time (pri nas studentite si e napravo show time :") e Diablo 1,2. Kupuvam spisanieto zaradi STRAHOTNO podbranite programi. Chesno da Vi kaja sled kato go kupq purvo ovurshavam hard/soft statiite. Shte kajete "vseki lud s nomera si – mi da nqkoi sa s cqla programa :-).

No da si doida na bolkata deto me chovurka..a imenno – prenebrejenieto vi kum edna nalojila se veche OS – Linux.

Sabudete se be hora!!! Linux veche ne e OS na xakerite... taka de, mnogo hora veche go imat po hardovete si (koi za gazariq, koi za upotreba :). Puk si e super da imash dve OS na PC-to – kef ti Lin kef ti Win.

Za dobrite programi na CD-to veche kazah.. ama zashto vsichki sa za WinBoze :((Aide pls napravete neshto po vaprosa, che ne izdurjam veche i sthe skusam sindjira :)) Az mai zabravih da se predstavq, ama ne tova e naivajnoto. Kazvam se Ivaylo Petrov ot Shumen, student vuv Varna (tova mai veche go razbrahte). Mojete da me namerite v UniBG mrejata na IRC s nick Sisq0 – koito tursi namira!!

Nadqvam se da razgledate pismoto i da go vzemete na seriozno. I pak shte ste pred konkurentite (a sefte!)

Tova e za sega, pak shte pisha.
Ivaylo Stoichev

Може би не си видял, но на пазара се появиха 2 серии от нашия Linux Collection. Съвсем скоро може да очакваш трета, която ще съдържа страхотния Red Hat 7. Ние изобщо не си мислим, че единствената операционна система е WinBoze (както самия ти казваш), но пък нашето списание е геймърско, а за Linux все още игрите не са станали чак толкова масово явление. И все пак идеята ти не е никак лоша. Може би е време да драснем нещо за Linux-версията на някой от поредните геймърски хитове. Ако не друго, това ще внесе малко екзотика в нашето списание. И без това един от нашите дизайнери бавно полудява на тема Unix/Linux... :-)))

PC MANIA REQUEST

From: Angel Tchonev <angelt@hotmail.com>

Hi, PC Mania,

Kazvam se Angel i sum goliam fen na vasheto spisanie.

Imam niakolko vaprosa:

1.Koga ste stanete 100 stranitci?

2.Koga ste izleze igrata Submarine Titans?

3.Mozete li da napishete niakolko paroli za Delta Force2?

Tova e ot men...

Това изобщо не е нито първото, нито последното писмо, в което ни пишете как трябва да станем 100 страници. В следващия брой увеличаваме обема с 16 страници и цената с диск си остава същата. Предвидено е и увеличаване на обема на 100 страници, но не се ангажираме да даваме празни обещания. Имайте търпение! И това ще стане един ден :-).

Натамък – Submarine Titans излезе и ние вече писахме за нея в августовския брой. Затова най-добре отскочи до някой от нашите магазини и си го вземи. Засега обемът на рубриката ни за кодове е доста ограничен и не може да побере абсолютно всички ваши желания. Обикновено ние публикуваме чийтовете за най-новите игри, които са излезли през последния месец. Ти обаче можеш да си вземеш кодовете от Dirty Little Helper, чиято пълна версия пуснахме към извънредния брой през октомври.

BALGARSKI RABOTI

From: Vasil Mirchev <tangra@sps.bg>

Parvo iskam da podkrepia UFO ot Plovdiv, koito vi e izpratil nakoi ostri kritiki otnosno klasacata vi ta vashata klasacia e napravo ozasna kak mozete da slozite StarCraft: Brood War na parvo miasto za Multiplayer. Tazii igra edva li e veche nai-igranata igra v nashata rodna Balgaria ako ima takava igra, koato e pretendent za parvo miasto, to tova e Counter-Strike a i osven tova vaobste ne si struva da dadesh 3 lv i 90 stotinki za vasheto spisanie s po edin mizeren disk s dema i tam podobni gluposti. Da vi kaza li spisanie, koeto ne e balgarsko i e s okolo dvesta stranici i ima po tri diska na spisanie, v koeto edin ot diskovete e s CIALA igra. Ne mi li viarvate, ot poslednia broi mi se padna igrata Thief – the Dark Project i spisanieto se naricha THE GAMES MASHINE. Ako tova ne e seriozno spisanie turi mo pepel. Edva li si struva za mizernite 60 stranichki za nesto koeto ne si struva.

Mnogo, ama mnogo vi mola da ne pishete loshi nesta za igra, koato ne vi e haresala i da a predstavate v losh vid pred gaimarite. I ne mi otgovarate s otgovori ot tipa PREDPAZVAME GEIMARITE OT LOSHITE IGRI, ZA DA NE SI HARCHAT PARITE. Edva li she si vida pismoto poblikuvano v sledvastiat broi na PC Mania, no pone mi pratete otgovor. I sigorno prichinata e nemame masto da go poblikuvame. Izvinete me, che vi pisha na balgarski s latinski bukvi,

no kvo da go pravish – Outlook.

Е, добре. Винаги сме се старали да публикуваме писмата едно към едно, включително и с правописните им грешки, допуснати от софтуера, без съмнение... :-)

Може би ще забележиш, че в Multiplayer-класацията за този месец водач вече е точно Counter-Strike. По принцип изключително рядко една игра може се качи до първото място в някоя класация още от дебюта си, колкото и велика да е тя. Освен това не бива да забравяш, че по залите за игри не се геймят единствено триизмерни екшъни. И все пак add-on-ът към Half-Life стремително и съвсем заслужено се изкачи към върха на класацията. Така че, за съжаление на многобройната армия от RTS-феновe, 3D-справедливостта отново ще възтържествува...:-)

А сега да се върнем на въпроса за цената и обема. Много западни списания превъзхождат по обем българските си аналози, но ако не си забелязал те са наблъскани до козирката с реклама. Би ли искал да си купуваш издание с големина 100 или 150 страници, половината от които са задръстени с измамни обещания колко велика е поредната тъповата игра със съмнителни качества? (всъщност не бихме имали нищо против и при нас да е така :-)) А като стана дума за пари, заглеждал ли си се в цените на западните списания? Мисля, че сумата от около 8 долара, за която се продвава например PC Gamer, определено не е по джоба на всеки български геймър...

Освен това, ако не си обърнал внимание, все по-често пускаме на нашите CD-та не само демо-версии и безплатен софтуер. Вече публикувахме много известна пълна игра – Homeworld: Raider Retreat, без да броим другите 180 пълни версии на игри от близкото минало, които са включени в дисковете към извънредния ни брой. Така че най-добре си го купи, ако още го има някъде. Няма да съжаляваш :-)

STRIKE FORCE vs COUNTER STRIKE

From: Ivailo Minkov <378800@members.orbitel.bg>

Пише ви един голям фен на Unreal Tournament. Имам смелостта да твърдя, че съм най-големият фен на играта в Стара Загора (който съвсем не е от най-малките градове:), а може би и в по-големи мащаби.

Измина близо година от излизането на Unreal Tournament и мисля, че все още не се е появил достоен конкурент, който би могъл да я детронира. С това не искам да кажа, че другите игри са за изхвърляне.

Известно ми е за Counter Strike манията в момента. Но и аз бих искал да попитам нещо : "някой от вас случайно да е чувал за UT Strike Force ?". Става въпрос за добавка към UT, която е изключително ориентирана към реалността. Ето и част от предимствата пред прехваления Counter Strike :

– по-добра графика (става въпрос за UT все пак)

– над 30 вида оръжия

– 9 вида игра, включително и отборния deathmatch, в който убитите не се прераждат

– играчите имат сърдечен пулс, който зависи от това колко са изморени или ранени и се отразява на тяхната скорост и точност

– раненият играч оставя кървава следа след себе си, по която може да бъде проследен

– всеки от героите, които може да избирате е добър с различни оръжия (например снайперистът не се справя добре в близък бой)

Бих искал да помоля PC Mania да напише кога ще е готова завършената версия и защо играта все още не се появява по клубовете и в някой от следващите броеве да публикува пълната ѝ версия на диска към списанието. Мисля, че никой сериозен геймър не би останал безразличен!

Bye!!!,

В този диск ще намерите най-новата и пълна версия на ST 1.50 – общо 157 MB!

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

PC MANIA TOP 10

TOP 5 MULTIPLAYER

1. Counter-Strike
2. Quake 3
3. BroodWar
4. Unreal Tournament
5. Diablo 2

TOP 10 SINGLE PLAY

1. Baldur`s Gate 2
2. Age of Empires: The Conquerors
3. Diablo 2
4. The Sims: Livin` Large
5. Rainbow 6: Covert Operations
6. Carmageddon TDR 2000
7. Heavy Metal F.A.K.K. 2
8. Sanity
9. SWAT 3
10. Monkey Island 4 (Demo)

От миналия брой научихте, че се очакват разместввания в нашата класация и ето че това стана. Multiplayer Top 5 изглежда доста различно в сравнение с октомврийския и сме на мнение, че вие ще оцените корекциите. Counter-Strike е безспорният лидер и то съвсем заслужено. Играта не слиза от мониторите в гейм-клубовете напоследък. Diablo 2 пък е на път да потъне в дъното на класацията и да се завърне, чак когато Blizzard пуснат своя expansion за нея. Quake 3 и StarCraft: BroodWar са категорично в най-популярните мрежови игри и не се очаква да бъдат изместени в скоро време.

Сингълплейърският Top този месец е далеч по-интересен и пооспорван. И тук има един категоричен лидер – Baldur`s Gate 2. Според нашите прогнози през декември Diablo 2 вече ще е тотално писнала на всички, а Age of Empires: The Conquerors ще е забравена някъде из прашните рафтове. The Sims Livin` Large си извоюва достойно място миналия месец и продължава да стои в предните позиции на класацията ни, но надали ще е задълго. Rainbow 6: Covert Operations и Carmageddon TDR 2000 започват да се изкачват в листата. Очаква се новият add-on на Rainbow 6 да присъства следващия месец и в Multiplayer класацията. Да не забравяме обаче, че съвсем скоро ще излезе мегахитът Red Alert 2, който също вероятно ще бъде една от най-популярните мрежови игри. По всяка вероятност обаче тя ще си съперничи със Starcraft в тази категория.

За първи път в тази наша Топ 10 присъства и демо – Monkey Island 4. Общото мнение, че куестовете са пред изчезване, накара хората да си изтеглят демото от Интернет и да го пробват. Според нас през следващия месец MI 4 ще се установи на едно от челните места в Singleplayer класацията, а дотогава – радвайте се на Baldur`s Gate 2!

PC Mania

Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: ул. "Света Троица" №79
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

Cheats & Tricks

WARTORN

По време на игра натиснете C за да ви се отвори chat box-а и напишете дадените кодове. След като сте въвели cheat-а натиснете Enter.

debugcheatshowenemy=1 – Показва противниковите сгради и единици

debugcheatfastbuild=1 – По-бързо строене не unit-и

CRIMSON SKIES

В менюто за избиране на мисия, кликнете микрофона в ляво с левия бутон на мишката и напишете "idaho". Ще се появи меню горе в дясно, което ви позволява да стигнете, до мисията която сте избрали.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Натиснете Enter по време на игра, напишете кода и го потвърдете отново с Enter.

mptedthehead – God Mode (при повторно натискане се изключва)

mpjuiceme – Добавя Health и Sanity

mpshipit – Разкрива всички нива

BLAIR WITCH PROJECT VOL 1: RUSTIN PARR

Натиснете F10 и въведете следните кодове:

IWORKFORGOD – God Mode

GETINTOMYBELLY – Всички оръжия

BIGHEAD – Всички са с големи глави :-)

GIBNPLENTY – Масово осакатяване

T2000 – Играете като Терминатор

GIVEMEFAITH – Пълни ви кръвта

NOD3D – Ставате невидими

HELLFREEZEOVER – замразява противниците ви

ISUCK – По-лесно ниво на трудност

COMBATISSCARY – Всички битки стават елементарни

PUZZLESARESCARY – Загадките вече не представляват никаква трудност

SNOWSTORM – Вали сняг

INSTANTCRASH – Не пробвайте това в къщи :-)

MTV SKATEBOARDING

Изберете си име PASWRD в LIFESTYLE режим и ще имате достъп до всички нива, скейтъри и скейтбордове.

STAR TREK – VOYAGER: ELITE FORCE

Натиснете тилда [˜] за да се покаже конзолата. Разрешете използването на читове като напишете: жsv_cheats 1.

Сег а вече въведете код:

god God mode – Безсмъртие

undying – Щит и здраве 999

noclip – Минавате през стените

notarget – Невидимост

give # – Дава предмет #, като # може да бъде:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
Stasis
Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Borg weapon
Bot welder
Bot laser
Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Stasis attack
Klingon blade
Desperado weapon
Paladin blade

Внимание: Някои от чиийтовете могат да "крашнат" играта!

give all – Дава всичко

map x – Отивате на ниво x, където x може да бъде:

BORG1 – The Rescue
BORG2 – Incursion
HOLODECK – Tactical Decision
VOY1 – Condition
VOY2 – Unavoidable Delays
VOY3 – Hazard Duty
VOY4 – Defense
VOY5 – Hazard Ops
STASIS1 – Data Retrieval
STASIS2 – Deep Echoes
STASIS3 – Encounters
VOY6 – Renewal
VOY7 – Union
VOY8 – Departure
SCAV1 – The Visit
SCAV2 – Dangerous Ground
SCAV3 – Conflicting Views
SCAV3b – Conflicting Views (part 2)
SCAV4 – Disorder
SCAV5 – Infiltration
SCAVBOSS – The Hunter
VOY9 – Fallout
BORG3 – Proving Ground
BORG4 – Information
BORG5 – Covenant
BORG6 – Infestation
VOY13 – R and R
VOY14 – Visual Confirmation
VOY15 – Offense
DN1 – The Breach
DN2 – Command
DN3 – Primary Encounter
DN4 – The Skirmish
DN5 – Defensive Measures
TRAIN – Transit
DN6 – Attunement
DN8 – Array
VOY16 – Invasion
VOY17 – Decisions
FORGE1 – External Stimuli
FORGE2 – Matrix
FORGE3 – Onslaught
FORGE4 – Visual Magnitude
FORGE5 – Dissolution
FORGEBOSS – Command Decision
VOY20 – Epilogue

И един "easter egg": когато излизате от играта, на екрана на който потвърждавате Yes или No кликнете на Raven Software. Какво ще се появи не казвам ;)!

Have fun!

ХАРДУЕРНИ НОВИНИ

Твърди дискове

Най-неочаквано Maxtor ще купи от Quantum дивизията им за твърди дискове. Новосформираната компания ще стане най-големият производител на дискове. Сделката, която е оценена на 2.3 млрд. долара, се осъществява като за всяка акция на Quantum, Maxtor дават по 1.52 свои. Естествено, последваха обещания за положителен ръст на печалбите, нови, по-бързи, по-тихи, по-големи и по-качествени модели твърди дискове, както и запазване на относително ниските цени на Maxtor.

Звукови карти

След като Aurel (разработчиците на A3D технологията) започнаха процедурите по банкрут, Creative обявиха, че смятат да закупят технологията на Aureal, което означава, че може би най-накрая ще получим звукова карта с истинско 3D позициониране (SB Live! поддържа EAX, но това са ефекти, които се добавят към звука и му придават звучене такова, каквото би трябвало да е в съответния тип "помещение", а не предоставя реално 3D позициониране на източниците). Като се има предвид и софтуерната поддръжка за 3D звук в DirectX8, можем да очакваме съвместимия с него SoundBlaster някъде към средата на следващата година.

AWE64

От един месец в повечето компютърни фирми се появи малко неочакван артикул – Creative SoundBlaster AWE64, на рекордната цена от 17-18$. Когато преди около година, когато същият бластер малко по малко излезе от пазара, цената му беше около 35-40$. Като се имат предвид многото предимства на тази платка – абсолютна съвместимост с всички игри, стари и нови, Wavetable и памет, няколко входа и изхода, поддръжка на полупрофесионалните програми за редактиране на звук (които използват SoundFont технологията, въведена от AWE32) и т.н. – за цената на попате карта получавате върховия ISA модел на Creative. Единствен недостатък е липсата на поддръжка за 4 колонки... Не очаквайте цветни книжки, опаковки, CD-та с много софтуер и т.н. Получавате самата карта (нова наистина, макар и произведена не наскоро) стандартната гаранция за съответната фирма и антистатично пликче, което (поне в моя случай) определено беше измъкнато от някой куп подобни прашасали пликчета, забутвани с години в някой шкаф в очакване точно на такава пратка карти, които да се продадат с тях. Драйвери има в Windows'98, така че не искате такива, нали?! Е, ако все пак си поискате ще ви изровят някакво CD, но не се и надявайте да намерите нещо, свързано с Creative или AWE на него :). Според мен тези бластери идват от някой голям OEM дистрибутор на Creative в чужбина, който си е изчистил наличностите на залежали "стари и непотребни" карти. Затова е и тази рекордно ниска цена, но в това няма нищо лошо.

nVidia

Geforce2 MX е "евтиното" решение на nVidia и според спецификациите му поддръжка TwinView – технология, която ви позволява да използвате ДВА изхода за изображението с различни функции и комбинации (монитор, телевизор, LCD, и т.н.). За съжаление обаче много от тези възможности бяха недостъпни досега. С новите 6.32 Detonator драйвери вече е възможно да се използват, ако съответните конектори са изведени на картата.

nVidia работят заедно с Microsoft по тяхната конзола за игри, развлечения и интернет – X-Box. На практика nVidia ще разработят чипсета (с вграден видеоускорител). X-Box е базирана на PentiumIII и оттам е много, много сходна с обикновено PC. Затова от nVidia смятат да използват разработките си за X-Box в чипсет за PC-та. Той ще бъде с вграден Geforce (най-накрая графика без компромиси), а "южният мост" ще включва v90 и кабелен модем, останалите стандартни функции и хардуерен 6-канален звук с пълна поддръжка на DirectX8, 64 3D потока и 256 2D.

AMD

Очертава се месец на активност от страна на AMD. Ново понижение на цените и 1.2GHz Athlon (само SocketA), 800MHz Duron; чипсета 760, който ще поддържа DDR SDRAM памет и AGP4x. Освен това в края на месеца по-бавните модели Thunderbird (SocketA Athlon) под 900MHz и "съвсем" бавните Duron, т.е. под 700MHz (за каквито някои от нас все още само могат да си мечтаят, а работят с K6 на "половината" от 700MHz) ще бъдат спрени от производство, което естествено няма да се отрази директно на пазара (особено на българския) и можем да правим планове за покупка на заветния Duron/600 дори за след Коледа, когато сме изсурвакали всички роднини до девето коляно (разбира се, ако сме в добри отношения със семействата до деветото коляно :-))

Стоян Спахиев

VIA APOLLO PM133 PROSAVAGE



Плановете за ProSavage PM133 чипсета на VIA възникнаха миналата година, когато от VIA обявиха кооперирането си с S3 за интегриране на графичен контролер от S3 в "севернен мост" на VIA чипсет. ProSavage PM133 или за по-кратко PM133 (какво ли означава M-то?) комбинира 3D-модула на S3 Savage4, 2D-модула на Savage2000 (тоест 2D модулите на Savage4 и Savage2000 са еднакви за разлика от 3D модулите им, и VIA използват с маркетигова цел името на по-новия продукт) и северния мост на VIA Apollo Pro 133A (694).

През юни VIA официално обявиха ProSavage като интегрирано решение за Pentium III и Celeron и го насочиха директно срещу наскоро пуснатия на пазара Intel i815 чипсет за същата платформа. И двата включват както интегриран видеоускорител, така и "външен" AGP конектор за upgrade, в който може да поставите всяка AGP видеокарта, която да замени интегрираната. И двата чипсета са насочени към два сегмента едновременно: high-end PC-тата, където ще се използва външна графична карта и ценово-насочения OEM-пазар, където се търси евтино, интегрирано видеорешение.

Двата чипсета официално поддържат PC133 памет, а в AGP слота на i815 може да се постави 4MB кеш-модул (PC133 SDRAM) за Z-Buffer, което ускорява малко 3D-графиката.

Ясно е, че интегрираните чипсетове не са насочени към високопроизводителна игра, но те би трябвало да позволят на геймърите с наймалък бюджет да се радват на по-новите заглавия, макар и с по-малко детайли и т.н.

Производителността

Дори с най-новите драйвери VIA ProSavage изостава при офис и бизнес приложенията от i815. Intel 815 заема (т.н. shared memory) само 1MB от паметта (според BIOS-а по време на boot-ване), докато ProSavage може да заеме от 8 до 32MB за по-високите разделителни способности и повечето цветове, които обаче не са много практични поради не толкова добрата производителност. i810e (с 4MB видео-кеш) е по-бавен със своя 1MB заета памет и асинхронен достъп до паметта на 100 вместо на 133MHz, както е при i815 и ProSavage.

Като цяло i815 е около 6% по-бърз от ProSavage при бизнес приложенията, докато ProSavage изпреварва с 2% i810e.

Това се дължи на по-слабата производителност на контролера за паметта на VIA в сравнение с Intel. ProSavage е по-бърз от i810 заради по-бавната памет, използвана от втория – PC100. Тестове с приложения интензивно използващи паметта като научния QMC показват същата разлика, както и бизнез приложенията.

При 3D производителността обаче се наблюдава драматично обръщане на ролите. Тук превъзходството на VIA ProSavage PM133 над i815 е значително. i810e остава по средата благодарение на четирите мегабайта Z-буфер.

При 640x480 ProSavage е по-бърз от i815 с изумителните 54% в Quake3 (OpenGL) и 16% в 3DMark тестовете (DirectX). При 800x600 разликата е по-малка, но отново впечатляваща: 46% в Quake3 и 21% в 3DMark. Накрая при 1024x768 всички чипсетове имат недостатъчна за нормална игра производителност като ProSavage отново е по-бърз: с 41% в Quake3 и 23% в 3DMark.

ProSavage надминава лесно конкурентите си при 3D, защото просто няма достойни съперници.

При офис приложения i815 е по-бързият чипсет с незначителните 5%, докато при игрите ProSavage определено е най-добрият интегриран чипсет и с около 30% по-бърз. Добро решение от VIA, особено като се вземе предвид цената и възможността за поставяне на обикновен AGP ускорител като Geforce например, когато дойде време за upgrade. А дори и да използваме само вграденото видео производителността е малко под тази на S3 Savage4, съизмерима с Riva TNT2 Vanta.

Стоян Спахиев

PCI-X – РЕШЕНИЕТО НА VIA



Разширението на PCI спецификацията, засега наричано PCI-X, наскоро достигна версия 1.0. Производителите започнаха да внедряват PCI-X в своите хардуерни разработки и ще видим първите от тях на пазара през следващата година. Но какви са нововъведенията спрямо съществуващата PCI 2.2 спецификация?

Ефикасност

Преди да увеличат тактовата честота на PCI спецификацията PCI-X инженерите се концентрираха върху опростяването на процеса на предаване на данни и постигането на по-голяма ефикасност. Вместо забавените транзакции новата шина ще използва система, наречена разделени транзакции. При този метод устройството непрекъснато проверява дали се е снабдило с информацията, докато при разделените само сигнализира, когато я получи. Освен това PCI-X премахва циклите на изчакване при PCI устройствата като изключва PCI-X устройства от шината, когато нямат информация за предаване. Тези подобрения водят до 14-34% увеличение на ефикасността в сравнение с PCI при еднаква скорост (MHz) и ширина на шината.

Тактова честота

Истинското предимство на PCI-X все пак е в мащабируемостта на тактовата честота. PCI-X използва протокол регистър-до-регистър, който позволява повече време за етапа на декодиране. Тъй като времето, разрешено за този етап намалява, когато се увеличава скоростта на обикновено PCI устройство, е много трудно да се достигнат скорости над 66MHz. Новият подход в PCI-X позволява безпроблемната работа на компоненти със скорост 66, 100 и 133 MHz. В бъдеще скоростта може да се увеличи още повече. При всяка скорост се поддържат ограничен брой устройства, а при някои може да се включи допълнителен външен PCI-към-PCI "мост", ако са необходими повече.

Най-ненаситните периферни устройства (Fibre Channel, Gigabit Ethernet) ще се възползват от PCI-X 133.

Обратна съвместимост

PCI-X използва същите слотове като PCI. PCI устройствата ще работят в PCI-X слотовете, но в такъв случай цялата шина ще премине на PCI спецификация (подобно на SCSI). Освен това за PCI-X не са необходими никакви промени в PCI BIOS програмирането, тъй като предлага същите функции като PCI. PCI и PCI-X могат да съжителстват в една и съща система без забавяния, ако са на различни шини.

VIA и PCI-X

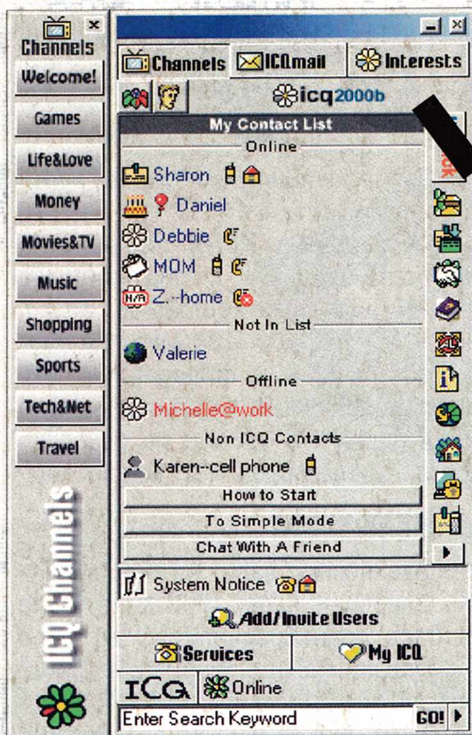
По-късно тази година VIA ще изведе PCI-X чипсет, PX266. Това ще я постави в уникалната позиция на единствен производител, предоставящ PCI-X в средата на работни станции и настолни PC-та. Други PCI-X поддръжници като ServerWorks, Compaq и Intel ще внедряват PCI-X само в най-високопроизводителните сървърни схемни набори. Докато PX266 ще поддържа до 4 процесора, той предлага и някои "настолни" възможности като AGP4x, ACR и DDR SDRAM. По този начин изглежда еднакво привлекателен както за големите сървъри, така и за кутиите на компютърните ентусиасти.

VIA внедрява PCI-X по-различно от останалите – с два отделни контролера. Множеството PCI-X скорости (66, 100, 133 MHz) се поддържат, както и стандартна PCI шина. В добавка PCI-X контролерите имат директен достъп до северния мост и интегриран AGP контролер.

Заключение

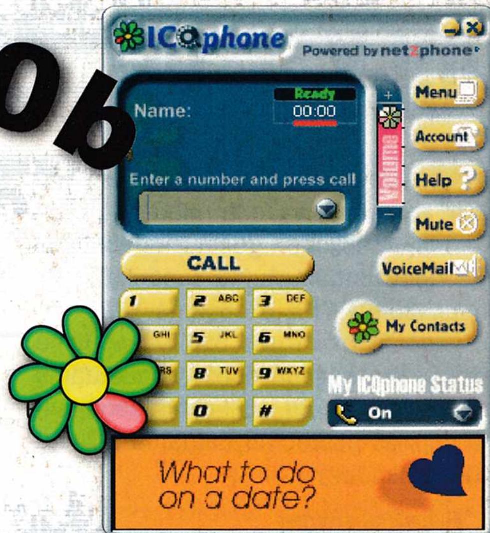
Независимо дали на настолния или сървърен пазар, PCI-X не може да бъде пренебрегната. След като пропускателният капацитет надвишава възможностите на PC100, може да се очаква още по-голямо приложение на PC133, както и на PC1600/PC2100 (DDR) в световен мащаб. В дъното на всичко това е VIA, компания, която за първи път в 13-годишната си история извежда на пазара водещ продукт.

Стоян Спахиев



ICQ 2000b





ICQ – три букви, които промениха света. Три букви, които промениха усещането на мнозина за общуване и представите за света такива, каквито ни се втълпяват от ранна детска възраст. Тези три букви са революция, една от онези революции, за които може да се каже – гениално прости, просто гениални.

Любимата и безспорно жизненоважна за съществуването на нейните потребители програма се появи в нова версия, за да разшири съществуващата си мощ и да представи някои нови и доста полезни нещица. И все пак

какво точно е ICQ?

За повечето от нейните близо 100 милиона потребители(!) това е една малка (вече не толкова малка, за съжаление), безплатна и незаменима програмка. Независимо дали я използвате в службата или вкъщи, ICQ ви улеснява неимоверно в общуването, в работата, в купона. Като казах купон, за мнозина ICQ продължава да бъде символ на забавление и разнообразие. Причината е много проста – за разлика от всички други разпространени форми на чат, ICQ ви дава топлина и спокойствие. Топлина, защото общувате само с хората, с които ви се общува, и то когато и както ви се поиска. Спокойствие, защото лесно можете да филтрирате онези, с които не ви се приказва. Сигурността е на много добро ниво (е, няма защита, която да не може да бъде пробита, но все пак... :-)).

Освен това ICQ притежава и всички останали предимства на обикновения чат – бързо и лесно намиране на многобройни събеседници. Предимството е и че ICQ ви предлага на едно място instant-messaging (най-типичната за ICQ размяна на съобщения в реално време) и стандартен чат, с който евентуално вече сте свикнали от уебчатовете или от Mirc. Най-новата услуга, интегрирана в ICQ2000b, включва и

изпращане на SMS

Това ще рече, че можете да изпращате кратки съобщения на мобилния телефон на вашите приятели, стига той да е GSM. ICQ е обаче и един огромен инструмент, чрез който можете и да изпращате файлове, да пишете и проверявате пощата си. Всъщност това многообразие от функции и лесното им използване направиха от ICQ това, което е днес – безспорен хит! На просто му става кеф да си чати с някого, докато сърфира из нета, а спектърът на контактите е просто неограничен – можете да говорите на воля! :-)

Чрез опцията за Random Chat (Find a Friend) White Pages например имате възможност да включите в листата си някой напълно непознат. У нас това е особено популярно – познавам хора с безкрайни листи на момичета от White Pages, при това те вече се познават лично с повечето от девойчетата.

Нова опция е add-ването на NonICQ Contacts. По този начин можете да си общувате и с хора, които използват други messaging-програми. Юзерите са подредени в Conact List и по този начин можете да видите кой е он-лайн и кой не е.

Разбира се, най-забавни са опциите за промяна на статуса ви – Do not disturb, I`m not here, give it up! или пък Igraq Half-Life, не ме bezspokoite! Винаги съществува възможността за оставяне на оф-лайн съобщение – например главният редактор много ми е набрал, праща msg-та и пита, кога ще съм готов с текстовете...:-)

Но да се насочим наистина към обекта на този материал. ICQ 2000b е последната версия на попу-

лярния продукт. Буквичката b в заглавието означава beta, но това не трябва да притеснява никого – програмата си е в напълно работеща версия. Авторите просто използват това наименование, защото според тях ICQ ще се усъвършенства ли усъвършенства и никога не може да има final release. Абсолютни маниаци... Файлчето е голямо около 5 MB и го има на диска на PC Mania. За съжаление и ICQ не може да избяга от гадната тенденция за увеличаване размерите на файловете – всяка версия е потлъста от предишната. От една страна това е разбираемо, защото все пак се интегрират нови функции, от друга обаче, поне според мен, нещата излизат извън контрол.

Инсталацията протича лесно, бързо и по познатия от предишни версии начин. History-то от предишната версия се конвертира автоматично, в случай че правите ъпгрейд на старата версия. Първата голяма оптична промяна са подредените до Contact List менюто channels, които са разделени на области – Games, Music, Sports. Тези канали ви препращат към страницата на ICQ, където можете да получите съответната информация, новини или статии в избраната от вас област.

Има и графични промени

при менютата – например секцията User Details изглежда доста по-свежо от преди. В основната функция на ICQ няма особени корекции. Големите новости се отнасят до разширяване на комуникативните възможности на ICQ. Нова функция е т. нар. Talk-функция. Когато кликнете върху тази опция, ICQ се опитва да направи връзка чрез ICQPhone, който не е нищо друго освен добре познатия Net2Phone. Това обаче струва парички. Няма идеални неща, така че все пак е хубаво да потърсите друг начин за телефонна връзка със света (за всички, които още не знаят – www.hottelephone.com).

Може би най-интересното нововъведение е SMS-messaging-ът. В крайна сметка обаче неговата функционалност е спорна, защото съществува голям проблем с получаването. Също така, както и при повечето услуги на ICQ, и тук е нужно да сте въвели коректни данни в инфо-то. Да се надяваме, че скоро тази функция ще проработи и в България.

ICQ2000b като цяло не създава проблеми при комуникацията с хора, които имат по-стара версия. За сметка на това и този път авторите не са поработили много върху стабилността. Програмата често забива, увисва, забавя съобщения и е трудно да си представите, че това е най-новата версия на ICQ, а не '98 например.

Друга новост, която е изключително полезна, е

пълната интеграция между ICQ и Microsoft Outlook Express

В Outlook2000 се появява отделен ICQ-taskbar. Когато искаме да напишете мейл, ICQ автоматично ви показва, ако към този мейл-адрес съществува и потребител във вашия Conact List. Ако това не е така, можете да извършите и обратното действие – да закачите адреса с конкретен ICQ-номер. Taskbar-ът включва следните възможности: Message, Chat-Request, File Transfer, User Info, Reply to E-mail from ICQ, Send to other ICQ-members.

Чрез plug-in-a Lingoware вашето ICQ се превръща и в преводач. Разбира се, както и повечето други онлайн преводачи, ICQ също прави нескопосани грешки. При всички положения има полза от такава функция, защото Lingoware може да превежда и текстове от други програми.

Все още се спори дали ICQ е най-добрата програма за чат. За щастие тя е безплатна и това я прави може би най-логичния избор на Интернет-потребителите. Въпросът обаче е докога няма да се плаща за нея? Настоящите собственици от AOL бяха обещали, че в новите версии ще има банер-реклама и че ще превърнат ICQ от freeware в adware. Хубавото е, че тези намерения засега не са изпълнени и единственото, направено в тази посока, са още не съвсем добре функциониращите channels.

За всички потребители на постари версии, за които ICQ-телефонията или изпращането на SMS-и не е първа мечта, инсталирането на новата версия е въпрос на вкус и на желание. Всеки нов build предлага някакво подобрение и естествено от тази гледна точка най-новото е най-доброто.

Бих си позволил едно сравнение с костенурката на VolksWagen – и тя не е била технически перфектна, и тя е правила мизерии, но пък е била желана от хората, защото им е обещавала нещо толкова бленувано – голям купон и свобода (на атрактивна цена:-))! ICQ върви по правилния път и нищо чудно след години да си говорим за него като за една легенда.

Александър Бойчев

ASSEMBLY '2K

Demoscene?

Общото название, под което попада всичко, свързано с създаването на особен вид мултимедийни демонстрации, представляващи генерирани в реално време анимации/клипове. За целта те се стараят да изтискат максимума от систеамата, както от гледна точка на производителност, така и като графика и звук... Разпространяват се като изпълними (.exe) файлове, които според вида си варират от няколкостотин байта до 7-8 MB. Demo-тата са своеброзна арт-форма, тъй като комбинират графика, звук и ефекти в подобна на видео-клип презентация.



Те са доста популярно занимание на учениците и студентите от Западна и Централна Европа, вманиачени на тема мултимедия. Ежегодно се провеждат няколко десетки партита, на които demo-групите от цяла Европа (състоящи се от по няколко човека) се състезават с "творби"-те си. Нещо като конкурс за най-добра рисунка/песен, но с мултимедиен облик. Събиранията на scenner-ите (както наричат себе си авторите на demo-та) приличат на няколкодневни купони.

По-големите подобни събития се радват на подкрепата на видни компании като Intel, AMD и ID Software, както и на доста добра посещаемост, която често надхвърля 5-6 хиляди.

Demoscene. На български – Демосцената. Нямаше да я има, ако не беше Assembly или поне не би била същата. Най-голямото парти, един вид символ на цялата демо-идеология. Или поне в миналото... Времената се менят, всяко нещо си има начало, ренесанс и упадък. Малко ми е тъжно да го призная, но демосцента като цяло замира или поне в момента е точно в това никакво състояние, в което да кажем косата ти не е нито дълга, нито къса. Артисти има, има и ентусиасти, но нещо липсва и поне според мен това са легендарните арт-групи. Те даваха всичко от себе си и изискваха всичко от своите PC-та – развиваха, разширяваха, обединяваха, издаваха една след друга невъзможни продукции. И тъй като машините не бяха достатъчно бързи, така че всеки автор да може лесно да въплати идеите си под формата на мултимедиен залп, на сцената си пробиваха път само онези, които можеха да измислят хитро решение на проблема. На моменти това може да означава дори да излъжеш операционната система или видеокартата. В миналото 90% от scenner-ите бяха фанатизирани магьосници, които изпипваха и най-малките детайли и разчитаха единствено на собствените си програмистки/музикални способности.Сега вече е много по-лесно... има хардуер, който рисува вместо теб, удобен софтуер, който свири и измисля вместо теб и, странно защо, напряга човека в крайна сметка...

Според организаторите, тазгодишното парти е едно от най-добрите в историята на Assembly от гледна точка на demo-продукциите. Факт е, обаче, че в останалите традиционни дисциплини (за музика, звук и render-ната анимация и т.н.) определено се усеща някакъв упадък. Докато в demo-дисциплината поне 15-тина заглавия правят силно впечатление, в останалите състезания може да се каже, че само първите 3-4 продукции са добри, но не и невероятни.



demos

Победителят в тази дисциплина (Spot на Exceed) според мен не заслужава първото си място. Да, демото е готино – представлява нещо като мини 3D-филмче, в което главните герои са предметите от едно най-обикновено работно бюро. Но тези, които са се наредили в класацията слес Spot определено са по-въздействащи. Този път, за разлика от други години, всички големи демота се състезават заедно, независимо за каква операционна система или хардуер са писани (има и 1-2 за Linux и Amiga). Прави впечатление "En Haluaisi Olla" (каквото и да значи това) на групата Damage, чиито членове са решили, че няма смисъл да губят време за писане на парче към демото си. Те направо са използвали един доста добър track на известната скандинавска неометъл група Nicole (което е доста нетрадиционно, като се има в предвид, че demo-тата обикновено използват електронна музика). Почти всички победители са писали продукциите си под Windows и в общи линии никой не си беше направил

труда да пише собствен 3D-engine. На CD-то в извънредния и този брой има .exe-тата на няколко от първенците.

Победителят при 4K intro-tata изненадващо е за Amiga, а измежду останалите в графата има някои, които ще ви накарат да се запитате как по дяволите става тоя номер...което и би следвало да прави всяко 4K Intro.



muб

Тук имаше две дисциплини – mp3 и multychannel (т.е. тракерска) музика. Аз лично очаквах много повече от MP3-типовете, но те явно не са ме имали в предвид. Като се има в предвид свободата, която дава MP3-то като състезателен формат (човек може да използва 5-6 вида екзотичен софтуер) е странно, защо никой не е отделил малко повече време да изпипа звука. Multichannel-участниците пък си тъпчат на едно място, хич и не помислят да видят какво е правено вече и малко от тях се стремят да прогресират. Разбира се има няколко добри опита, но цялата история изглежда аматьорска, а преди години това, което се чуваше по demo-партитата, с лека ръка караше цялата електронна сцена да звучи аматьорска...

gfx

За да докажат автентичността на картинките си, авторите трябва да представят по няколко работни скици от различни моменти на работата по своите проекти. И това май е най-интересното от всичко, защото има не повече от три участия в цялта директория, които ще изтръгнат въздишка. Всичко останало може да се достигне с малко повече напън в час по трудово възпитание (ако си спомняте какво беше това) или след няколко поредни вечери безсъние и не много скъп халюциноген (имам предвид съвсем стандартно преяждане с гъби, вие какво си помислихте :)).

Освен pixeled-графиката (правена с Photoshop и таблет), имаше и дисциплина за render-нати картинки. Няма да ги коментирам, защото са много далече от това, което биха могли да бъдат с малко повече усилия.

animation

При анимациите няма много участници, което не е кой знае каква изненада. За подобна продукция си трябва яка машина, която да render-ва, трябва доста добър с 3D-софтуера, трябва да има някой, който да направи музиката, така че да се връзва с анимацията... Сложна работа, както и да го погледне човек. Няма да си кривя душата, обаче, тук победителите са подредени както трябва и Leonardos Briefcase на Mass си заслужава наградата.

flash compo

Струва ми се, че тази дисциплина е една от най-перспективните, защото хората, които започнаха да се занимават с flash анимация в последните няколко години, се увеличиха неимоверно. Според простата математическа логика, поне 1% от тях са наистина добри, а този 1% е достатъчен, за да дава тласък на останалите. Освен това, работата с продуктите на Macromedia (компанията, която създаде flash) е доста лесна. На практика не се изискват особени умения, за да дадеме живот на идеите си, а самият flash предполага точно онази динамика, която прави demo-тата интересни.

Други

Състезанието за ANSI (цветна текстова графика), определено е



оригинално хрумване и си заслужава вниманието. Друга приятна идея на организаторите са т.нар. Oldskool-дисциплини, които са аналог на стандартните за демо, графика и звук, но се опитват да пресъздадат атмосферата от преди 10-тина години. Продукциите в тази категория се пускат на стари, по-немощни PC-та. Има и графа за PlayStation демо-та, но тях не ги гледах, тъй като трябва да се отдели по едно CD за всяко. Последната шантава дисциплина е OverClocking състезанието, за което няма да ви обяснявам какво е.

Декември месец ще се проведе 10-тото издание на най-старото парти, което се нарича просто The Party. Още преди няколко месеца организаторите започнаха мащабна агитация, която включва и анкета, с която всеки да каже от какво е недоволен при предишни подобни мероприятия. Иска ми се да вярвам, че The Party ще бъде по-добро от Assembly '00. Но дали това ще е така...

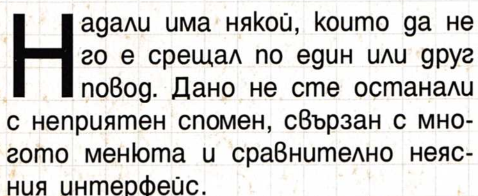
Георги Пенков

http://www.assembly.org
сайта на Assembly

http://www.thepary.dk

http://www.scene.org
основният demoscene-архив, добър старт за целта

http://www.tbl. org
The Black Lotus – тук са събрани щуротийте на една от класическите демогрупи.



Adobe® Photoshop 6.0

Надали има някой, който да не го е срещал по един или друг повод. Дано не сте останали с неприятен спомен, свързан с многото менюта и сравнително неясния интерфейс.

Не мисля да ви обяснявам какво ажцеба е Shop-а, както галено му казвам. Просто ще ви кажа, че над 90% от списанията, вестниците, листовките и всички останали печатни материали, както и същият процент от картинките в Интернет са "минали" през Adobe Photoshop.

Преди около 2-3 месеца усилено се заговори за версия 6.0, а от съвсем скоро има и демо-версии за Mac и PC. Това е просто най-доброто издание от създаването на Shop-а досега и затова ще отнема около десет минути от ценното ви геймърско време, за да ви разкажа какво е новото във версия 6.0 на адобското творение. Ще спомена това, което ми направи впечатление (както добро, така и лошо) в бета-версия 3.

Лошите новини са само две

На първо място въобще не можах да пусна Image Ready 3.0. Другата лоша новина са системните изисквания на този пакет – минимум Pentium II на 400 мегахерца или Power Mac G3 с поне 128 Mb RAM, 150 Mb HDD space за инсталация и 2 Gb за swap-файл.

Но с това разделът "Bad News" приключва и стигаме до

добрите страни на продукта...

А те са повече от много. Първо и най-бързо се забелязва промяната в интерфейса и доста по-доброто дизайнерско решение на менютата. Менюто за настройки на инструмента, с който работите в момента, сега излиза под формата на docking menu, което се вижда постоянно и е крайно удобно. Преди се показваше само с натискане на Enter. Освен това вие определяте мястото му на екрана с един прост и елементарен drag&drop с мишката. То е "интерактивно" – когато се сменя инструментът, се виждат и настройките за него.

Гот, нали?

Настройките на самата програма са оптимизирани максимално и улесняват тази иначе доста досадна процедура. Просто разполагате с така наречения Preset Manager, който управлява всичко това – от мерните единици до load на различните видове четки и подобни. Дори ще можете да видите превю на всичко, което зареждаме!

Супер готино е направена и работата с текст: няма го онова досадно допълнително прозорче за текста, в което трябваше да се пише. То е махнато и вече можете да набирате в самия layer. Има и менюта за корекции, наречени "Paragraph and Character palettes", които дублират въпросните функции в друго гениално творение на фирмата Adobe, а именно Illustrator с настояща версия 9.0. Той също е феноменален, но за него ще си говорим друг път:). Продължаваме с изненадите на тема "текст"! Написвате това, което сте си намислили, и решавате да го огънете във форма на арка, както и да го разширите от едната страна малко повече. Правите copy на текста, отваряте Illustrator или Corel и...

НЕ, НЕ, НЕ...! Това вече го може и Shop-ът!

Има десетина вида деформации и всяка от тях досега беше запазена марка на векторните програми. Е, всяко чудо за пет-шест години :).

Онова, което аз като фен на Kai's Power Tools и легален притежател на KPT X смятам за един вид интелектуална кражба, е командата Liquify от менюто Image. Тя служи за "quickly distort or warp an image by interactively pushing, pulling, rotating, enlarging,and shrinking different" според официалните данни на Adobe...:-) Иначе то си е чиста проба правене на нищо от нещо, ама не просто ей-така, а с дизайнерски елемент :).

Екипът от програмисти са вкарали в Shop-а голяма част от Image Ready като например функцията "slices". Интеграцията с Web-а е още по-голяма от преди, както всъщност би трябвало да бъде. Промени има и в менюто File.

Вече няма Save a copy!

Можете да правите единствено Save As, но това е комбинация от Save и Save a copy. В Save for Web промените са също много и все за добро!

Във Photoshop 6.0 всичко вече е интерактивно. От менюто Open до







менюто Save!

И още една изненада:

Има Styles!

Какво пък ли е това? Правите си каквото си правите с една картинка, после избирате действията, които сте извършвали, кликвате с десния клавиш на мишката и избирате "Save as Style". После просто отваряте следващата картинка и казвате "Apply Style"! Перфектно!

В палетата за инструменти има 4 нови неща: rectangle, rounded rectangle, ellipse, polygon. Според мен polygon заслужава ръкопляскане поне половин час. Това са clipping paths с определена форма директно в програмата. Нещо средно между Shop и Illustrator! Те може да се редактират докато решите, че ви харесват. А ако имате два polygon, може да им прилагате и булевите операции, като trim, weld, unite, intersect и т.н.

Накрая остана да спомена и леърите. Просто там Adobe са се развихрили, както само те могат! Програмистите са достигнали до абсолютен технологичен връх, който оставя конкурентите на светлинни години назад. Визирам найвече Corel и смотаната им програма PhotoPaint, която не може да експортира дори и clipping path в .tif! В самата палета се намират не само познатите ни "Create new", "Add Mask", "Delete", но и "Create new Adjustment or Fill Layer", както и "Add Layer Style". Иначе казано, менюто Layer и подменюто Effects са пренесени там. Можете да правите групи от леъри и за ваше удобство да ги оцветявате, както си решите. Има и още много много тарикатски неща, но нека не ви разкривам повече – все пак и аз не съм намерил всички новости :).

Пеню Дачев

Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... ...и в магазините

ИГРИ

Asterix: The Gallic War – strategy
Crimson Skies – flight sim
Dirt Track Racing – racing
Escape from Monkey Island – adventure
Frogger 2 – arcade
Hitman: Codename 47 – action
Metal Gear Solid – action
Sydney 2000 – sports
Trans – 3D tactical action

Unreal Tournament Strike Force 1.5 MOD – 157MB

ЪПДЕЙТИ

Heroes 3 v1.4
Heroes 3:
- Armageddon's Blade v2.2
- Shadows of Death v3.2
StarCraft v1.07
Broodwar v1.07
Unreal Tournament v.432
Elite Force Addons
Skins for The Sims

ПРОГРАМИ

NeoPlanet 5.2 – Симпатичен и удобен уеб браузър. За съжаление с реклами :(OS: Windows 95/98/NT License: Free

AbiWord 0.7.11 – Безплатен текстов редактор, съвместим с MS Word'97 OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

Norton Utilities 2001 5.0 – Оптимизира вашия компютър. 30 дневна версия. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

Custom StartUp 1.22 – Изберете си програмите, стартиращи се с всяко пускане на Windows и махнете тези, които не ви трябват. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

Xteq X-Setup 5.7 – Променя системните настройки и десктопа на Windows. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

MusicMatch Jukebox 6.0 beta – Аудио плейър, редактор, конвертор, програма за запис на CD. OS: Windows 95/98/NT License: Shareware

mIRC 5.8 – нова версия на най-популярния IRC клиент OS: Windows 95/98/NT License: Shareware

ICQ 2000b – нова версия на най-популярната програма в света :) Вижте статията за него на стр. 60. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

Paint Shop Pro 7.0 – мощен графичен редактор. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

InoculateIT – безплатна антивирусна програма OS: Windows 95/98/ME License: Free

ASSEMBLY 2000

Вижте статията на стр .62





Може да си изрежеме обложка за диска!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

— С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска, изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Axle Riva Vanta 8MB	$ 37
Axle Riva Vanta 16MB	$ 48
Axle S3 Savage 4 32MB	$ 62
Axle Riva M64 TNT2 32MB	$ 68
Axle Riva TNT2 Ultra 32MB	$ 88
Axle GeForce 256 32MB	$125
Creative TNT 2 M64 16MBI	$ 76
Creative TNT 2 M64 32MB	$118
Voodoo 3 2000 16MB/TV Out	76/96
Matrox Millennium G400 32 MB	$126
Matrox Millennium G400 MAX	$229
Asus GeForce256 32MB	$258
Asus GeForce256 64MB	$295
Asus GeForce2 32MB	$317
ATi Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail	$155
Ati Rage Fury 64MB, Retail	$167
AllInWonder128 16MB, AGP/PCI	$140
Holiwood PLUS (DVD,MPEG2)	$ 62
TV Tuner+FM Radio+Remote	$ 76

САУНДКАРТИ

Yamaha 719 3D ISA	$ 14
Yamaha XG724 PCI	$ 16
Yamaha XG744 (EAX) PCI	$ 26
Creative AWE 64 ISA	$ 18
Creative Ensoniq PCI	$ 27
Creative SB 128 PCI	$ 37
Creative SB Live PCI	$ 55
Creative SB Live Platinum	$212

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft	
Game Pad Pro	$ 46
SideWinder Freestyle Pro	$ 47
SideWinder Dual Strike	$ 52
Logitech	
Wing Man Extreme	$ 48
Wing Man ThunderPad	$ 18
Destiny D3	$ 20
Destiny D2	$ 15
Destiny D1	$ 11
Destiny Evolution /MSC/	$ 45
Dexxa Game Pad	$ 15
Genius Max Fire G-07	$ 12
Antanas JPD131	$ 17
Antanas JPD120	$ 10
Antanas JPD110	$ 7

ДЖОЙСТИЦИ

F22	$ 15
Logitech	
WingMan Joystick	$ 26
WingMan Attack	$ 25
WingMan Extreme Digital	$ 49
WingMan Extreme Digital 3D	$ 47
WingMan Interceptor	$ 60
WingMan Force	$122
Microsoft SideWinder	
Standard	$ 33
Precision Pro	$ 70
Force FeedBack Pro	$140
Genius	
Max Fighter F31D	$ 47
Flight2000 F23	$ 26
Flight2000 F12	$ 12
Destiny	
D4	$ 23
D5	$ 30
Quick Shot GenX 700k	$ 51
Quick Shot6222 3D	$ 43
Joystick + Joypad /MSC/	$ 83

ВОЛАНИ

Quick Shot Pro	$ 35
Destiny	
PC Wheel	$ 68
PC Force Feedback	$160
Logitech Wingman	
Formula	$125
Formula Force Feedback	$200

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus	$ 36
Abomination	$ 42
Age of Wonders	**$ 38**
Air Warrior II	$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD)	$ 44
Alpha Centaury	$ 44
Ark Of Time	$ 10
Army Men II	$ 42
Atlantis II (4 CD)	$ 39
Baldur's Gate 2 (4+1 CD)	**$ 30**
Beat The House	$ 10
Beetle Crazy Cup	$ 40
Beavis & Butthead	$ 36
Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft	**$ 38**
Braveheart	$ 40
Breakneck	$ 42
Bugs Bunny	$ 35
Caesar 3 + Pharaoh	**$ 35**
Capitalism Plus	$ 14
Castles 2	$ 10
Cleopatra	**$ 20**
Colin McRae Rally	$ 22
Combat Chess	$ 18
Cutthroats	$ 40
Dark Omen	$ 20
Dark Stone: Evil Reigns	$ 44
Dark Vengeance	$ 36
Death Rally	$ 14
Deer Hunt Challenge	$ 44
Demolition Racer	$ 42
Diablo 2 (3 CD)	**$ 35**
Diablo 2 екшън фигури: Barbarian, Diablo, Unraveler	**$ 16**
Die Hard 2	**$ 49**
Disk World Noir (3 CD)	$ 40
Dune 2000	$ 44
Dungeon Keeper II	$ 44
EURO 2000	**$ 49**
European Air War	$ 35
Extreme 500	$ 42
F/A-18 Korea	$ 18
F-22 v.5	$ 14
Falcon 4.0	$ 35
Faust	$ 37
Fifth Element	$ 39
Fighter Duel	$ 30
Fighter Squadron	$ 42
Final Doom	$ 14
Final Fantasy VIII	$ 44
Fleet Command	$ 20
Flight Unlimited III (3 CD)	$ 44
Flying Corps Gold	$ 18
Final Fantasy VIII (5 CD)	**$ 44**
Football World Manager	$ 18
Gabriel Knight 3	$ 37
Gex 3D:Enter The Grecco	$ 18
Great Battles of Alexander	$ 14
Ground Control	**$ 36**
Grim Fandango (2 CD)	$ 44
Halflife	$ 39
Halflife: Opposing Force	$ 30
Heart Of Darkness	$ 20
Heavy Gear	$ 13
Hellcopter	$ 39
Heretic II	$ 39
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD)	$ 42
Homeworld	$ 39
Homeworld: Cataclysm	**$ 35**
Icewind Dale	**$ 35**
Imperium Galactica (2 CD)	$ 14
Imperium Galactica II (4 CD)	$ 39
Independence War (4+1 CD)	$ 35
Invictus	$ 37
Klingon Honor Guard	$ 35
Lands Of Lore III (4 CD)	$ 44
Le Mans 24 Hours	$ 36
Lucky Luke	$ 30
M1A2 Abrams	$ 14
MDK 2	**$ 37**
Men In Black	$ 20
Messiah	$ 38
Might & Magic VII (2 CD)	$ 42
Monaco Grand Prix 2	$ 42
Moto Racer 2	$ 44
Moto Racer Classic	$ 20
Need for Speed IV	$ 44
Need for Speed V	**$ 49**
NHL 2000	$ 44
Nocturne	$ 42
Nomad Soul	$ 42
Normality	$ 10
Nox	$ 44
Oddworld: Abe's Oddysee	$ 14
Pandemonium 2	$ 18
Powerslide	$ 36
Premier Manager 98	$ 20
Puzzle Bobble	$ 14
Quake 3	**$ 49**
Revenant	$ 42
Rainbow Six : Rogue Spear	$ 42
Rally Masters	$ 38
Rayman Designer	$ 18
Rent a Hero	$ 42
Requiem	$ 42
Rollcage 2	$ 39
Roland Garros 2000	**$ 32**
S.C.A.R.S	$ 25
Scullcaps	$ 25
Shogun Total War	**$ 49**
Silver (2 CD)	$ 37
Sim City 3000	$ 44
Sini Star	$ 42
Slave Zero	**$ 42**
Soul Reaver	$ 42
Solitaire For Windows	$ 10
Speed Busters	$ 39
SPQR	$ 10
Star Craft	$ 19
Star Craft: Broodwar	$ 27
Star Trek 25-th Anniversary	$ 10
Star Wars Alliance (2 CD)	$ 44
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD)	$ 44
Street Racer	$ 18
Supreme Snowboarding	$ 40
Superbike World Championship	$ 44
System Shock 2	$ 44
Swat 3	$ 39
Test Drive 6	$ 31
The F.A. Football Manager 2000	$ 44
The F.A. Premier League STARS	$ 44
The Sims	$ 49
Theme Park World	$ 44
C&C Tiberian Sun (2 CD)	$ 44
Tomb Raider III	$ 36
Total Air War	$ 20
Tzar	$ 18
Ultima Ascention	$ 44
Unreal Mission Pack	$ 25
Urban Chaos	$ 42
V Rally	$ 20
Virtual Pool	$ 10
Warcraft II Battlenet edition	$ 23
Warzone 2100	$ 40
Wetrix	$ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD)	$ 20
World War II Fighter	$ 44
X Beyond The Frontier	$ 42
X-Files (7 CD)	$ 40
Z + Expansion Kit	$ 14

КОЛОНИ

Jupiter	$ 10
Surf Sound MX 160	$ 16.2
Surf Sound SL 300	$ 31.2
Surf Sound MG 240	$ 30
Surf Sound BL 300	$ 27.6
Comtech	$ 19
GeniusSP 710a	$ 14
Genius March Surround	$ 85
Teac Power Max 60/2	$ 13
Teac Power Max 80/2	$ 16
Teac Power Max 140/2	$ 28
Teac Power Max 240/2	$ 41
Teac Power Max 260	$ 40
Teac Power Max 300	$ 85
Teac Power Max 500	$ 78
Teac Power Max 1000	$ 200
Creative PC Works SSP52	$ 27
Creative PC Works CSW100	$ 55
Creative PC Works CSW 200	$ 93.5
Creative PC Works FPS 1000	$ 85
Creative PC Works FPS1024 + SB Live	$ 140

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с ръководсва на български!
На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III	$ 19
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade	$ 15
Unreal Tournament (2 CD)	$ 29
Re-Volt	$ 19
StarCraft	$ 19
TZAR на български	$ 18

И още хитови заглавия:

Fifa 2000	$ 44
Need For Speed V	$ 49

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% остстъпка:

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2: The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$39~~	$30

Общо спестяваме $53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58



mtel.net
A Company of MobilTel

Не пак, а още!



ИНТЕРНЕТ КАРТАТА НА БЪЛГАРИЯ!

mtel.card

Интернет навсякъде. На длан.

5 часа - 3 лева
10 часа - 5 лева
20 часа - 10 лева
50 часа - 20 лева

ДОПЪЛНИТЕЛНИ КОЛИЧЕСТВА, ЗА НАЙ-ТЪРСЕНАТА КАРТА В БЪЛГАРИЯ!

http://card.mtel.net

за информация
088 1010